248 Pages
CONSOLES +
JOYEUSES PÂQUES À TOUTES ET À TOUS!

GRATUIT : DÉMENTIEL!

HORS SÉRIE SPÉCIAL NOUVELLES CONSOLES

GAGNEZ 10 SATURN (SEGA) ET 10 PLAYSTATION (SONY)

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

NEO GEO

3DO

ET LES AUTRES ...

LE JAPON "SCOOP" EN 4 :

- LA MD COULEUR PORTABLE
- LA FOLIE DES JEUX D'AVENTURE
- LE "NINTENDO SHOW"
- LE MUSÉE SF II

4 CONSOLES AU BANC D'ESSAI : NEO GEO CD, SATURN, 32X et PSX

Pitfall : la grande aventure

Super comparatifs

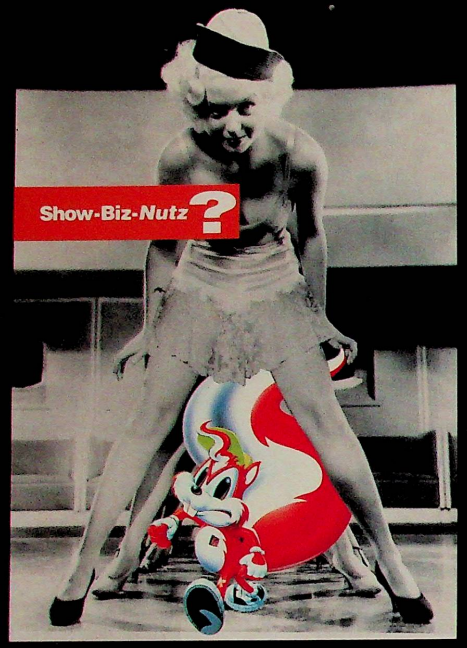
Donkey Kong Country SNIN
MARIO DÉTRÔNÉ ?

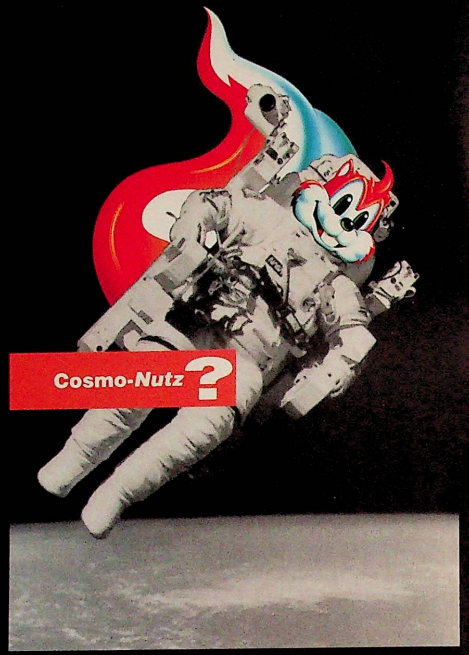
VR DELUXE 32X
VS CHECKERED FLAG JAGUAR

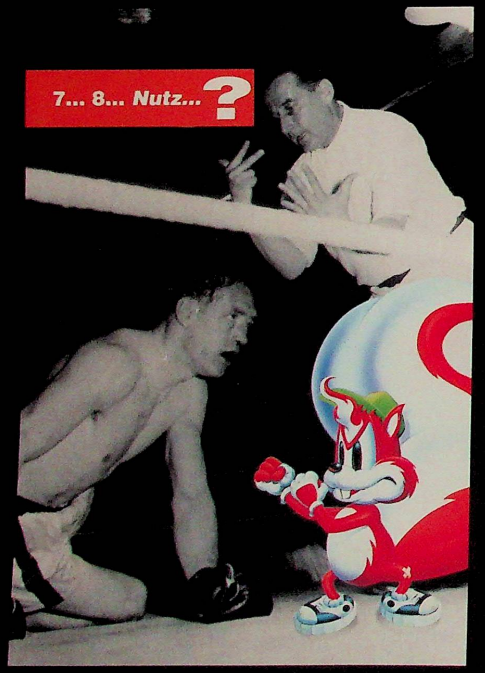
DOOM 32X
VS DOOM JAGUAR

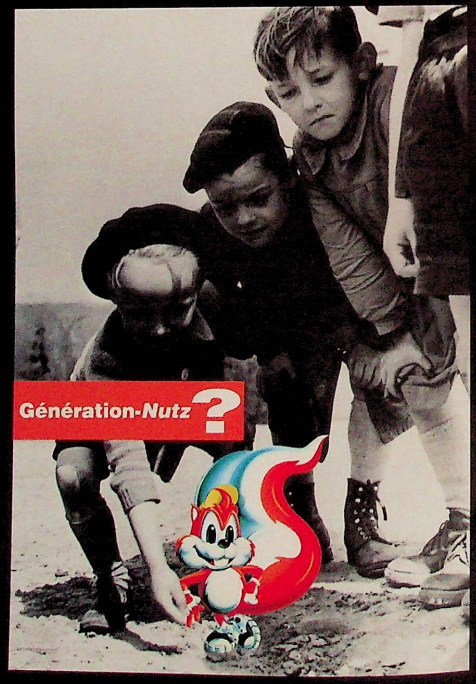
T 6745 - 38 - 32,00 F

N° 38 DÉCEMBRE 1994. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869









Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Mr Nutz
enfin disponible sur
GAME BOY et MEGADRIVE

Le crack des croqueurs va croquer vos consoles

JOUEZ ET GAGNEZ*
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

ocean

25, Bd. Berthier 75017 Paris - Tél. 40 53 03 48

T'ES PRIS AU JEU

Elu meilleur jeu de plate-forme de l'année*

**Tilt d'or 93 du meilleur jeu de plate-forme*

HAUTEFEUILLE - 2,19 F la minute - Photos KEYSTONE

Notre couverture: illustration de Charles Villoutrex relative au jeu Pitfall

HORS SÉRIE: LE CHOC DES 32 BITS!

Un supplément entièrement consacré à la Playstation, à la Saturn et à leurs jeux vous est proposé au dos du magazine.

Hardware Playstation	p. 4
Software Playstation	p. 6
Hardware Saturn	p. 24
Software Saturn	p. 26
En vrac...	p. 34
Lexique	p. 35

GRATUIT DANS CONSOLES +

Ce numéro n'est complet qu'avec le supplément gratuit 32 pages "Hors série 32 bits", vendu avec le magazine.

HERE COME ZE JAPAN! 8

Banana San enquête sur le phénomène "jeux d'aventure" au Japon et vous ramène LA perle qui ne va pas tarder à défrayer la chronique: Chrono Trigger. En guise de cerise sur le gâteau: le Nintendo Show, où le Virtua Boy fut présenté, et un musée entièrement consacré à SF II.

Chrono Trigger sur Super Famicom a demandé plus de deux années de travail. Les plus grands concepteurs ont été réunis pour parachever l'œuvre. Ne loupez sous aucun prétexte la previewn (p. 46).

PTIS, PITS, SIPT... TIPS! 54

Haut, Haut, Droite, Travers, Fil à gauche, Manette à droite, Personnage en bas de l'image, Petite Musique, Revolver, Gâchette, Balle dans la tête... Ça vous apprendra à tricher.

NEWS 64

La Fédération française de jeu vidéo était une grosse arnaque - STOP - Nintendo proposera un lecteur CD-Rom en option pour l'Ultra 64 - STOP - Atari se met à la réalité virtuelle - STOP - Joyeuses Pâques - STOP.

PREVIEWS 70

Quelques previews exclusives sur les jeux Jaguar attendus en janvier, et tout ce qui ne va pas tarder à débouler sur vos écrans (Rise of the Robots, Super Punch Out, Les Schtroumpfs...).

ANIMÉ+ 84

Un dossier complet sur l'une des sagas les plus heroic-fantasy de l'univers des mangas et des animés: Lodoss War. A ne louper sous aucun prétexte.

BD POWER RANGERS 88

Serait-ce la fin de l'idylle qui unissait Chris et Natacha? Jr est-il vraiment le travesti qu'a rencontré Paul à la salle d'entraînement? En six mots comme en cent: les dinosaures sont-ils de retour?

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Aero the Acrobat 2 (SNIN)	128
Animaniacs (SNIN)	172
Blackhawk (SNIN)	156
Checkered Flag (Jaguar)	107
Dino Dini's Soccer (MD)	174
Donkey Kong Country (SNIN)	112
Doom(MD32X)	104
Doom (Jaguar)	105
Eye of the Beholder (MCD)	162
Formula One (MCD)	180
Indiana Jones (SNIN)	126
Itchy et Scratchy (GB)	186
Jimmy White's Whirlwind Snooker (MD)	168
Jurassic Park II (SNIN)	152
Kid Clown in Crazy Chase (SFC)	176
Mega Turrican (MD)	150
Michaël jordan Adventures (SNIN)	166
Mr Nutz (GB)	182
NBA Jam (GB)	188
Nosferatu (SFC)	140
Pac in Time (SNIN, GB)	158
Pitfall (SNIN, MD)	120
Power Drive (SNIN)	138
Psycho Pinball (MD)	160
Red Zone (MD)	142
Rock'n Roll Racing (MD)	178
Rugby World Cup 95 (MD)	134
Samurai Shodown (SNIN)	148
Second Samurai (SNIN)	164
Shining Force II (MD)	130
Soulbalzer (SNIN)	144
Super Hockey (SNIN)	146
Super Return Of The Jedi (SNIN)	136
Super Space Invaders (SGB, SNIN)	184
Star Wars Arcade (MD32X)	108
Syndicate (MD)	170
The Great Circus Mistery starring Mickey and Minnie (SNES)	124
The King of Fighters 94 (Neo Geo)	132
Virtua Racing Deluxe (MD32X)	106
Zero, the Kamikaze Squirrel (SNIN)	154

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
• LES MAGASINS: A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCI, NEW TECH CITY ET SAMOURAÏ GAMES.
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS: FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN

RÉSULTATS CONSOLES+ D'OR 96

Veni, choisi, vici... La sélection des meilleurs jeux de l'année, effectuée par vous-mêmes. Les résultats.

BANC D'ESSAI NEO GEO CD, MD 32X 98

En guise de complément à notre hors série consacré aux 32 bits (tiens, tiens...), nous n'avons pas résisté au plaisir de vous parler des consoles disponibles en décembre (Neo Geo CD et Megadrive 32X). Tests, bancs d'essai et comparatifs à l'appui.

LES 40 TESTS DU MOIS 104

Donkey Kong Country sur SNIN est en passe de voler la vedette à son ennemi de toujours, j'ai nommé Mario. Preuve que les 16 bits ont encore de quoi nous surprendre (p. 112).

Les premiers tests des jeux sur MD 32X, Donkey Kong Country (SNIN), Pitfall (SNIN), Shining Force II (MD), King of Fighters (Neo Geo), Samurai Shodown (SNIN), Indiana Jones (SNIN), Eye of the Beholder (MCD), Snooker (MD): de tout, pour tout le monde.

LE COURRIER DE BOMBOY 194

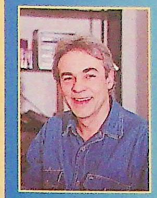
Il court, il court, le courrier... le courrier du nain Bomboy. Il court, il court, le courrier...

VIRTUA KILLER 4 200

Il détruit, pourfend, éradique ce qui se fait de plus terrible dans notre univers vidéoludique, et se prend d'amitié pour un personnage quelque peu... malodorant: Boogerman!

LES CONCOURS DE NOËL 208

P. 139: Konami et Videofil vous proposent de remporter la borne d'arcade Lethal Enforcers ainsi que des centaines de jeux.
P. 203: Ludi Games et Burger King vous offrent 10 SNIN et 50 abonnements à Consoles+.
P. 208: Consoles+ vous propose 10 Saturn et 10 Playstation à gagner. Il ne vous reste qu'à répondre aux questions.



SALUT LES CONSOLEUX,

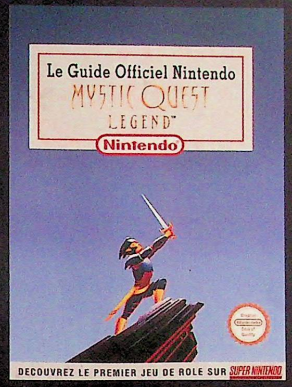
On vit une période formidable: les jeux sont excellents en cette fin d'année et, surtout, nous voyons enfin arriver les consoles de la nouvelle génération... ça swingue! A l'occasion de la sortie de la Saturn et de la PSX en import, nous avons voulu marquer le coup en vous offrant un supplément hors série de Consoles + entièrement consacré à ces nouvelles bécanes. C'est notre ninja de choc (le redoutable Banana San) qui a testé pour vous ces petites merveilles en direct du japon et qui a fait un tri des plus sévères dans la ludothèque de ces machines afin de sélectionner les jeux les plus prometteurs. Ce hors série vous propose un voyage dans le futur (proche) en vous faisant découvrir les hits 95. Mais revenons au présent car les 16 bits sont encore là et bien là. Du reste, il suffit de jeter un coup d'œil à une petite merveille comme Donkey Kong Country pour s'apercevoir que ce serait une erreur d'enterrer les consoles 16 bits. Finalement, cette année a été un bon cru au niveau des jeux vidéo et, à ce propos, je tiens à vous remercier d'avoir été nombreux à nous écrire pour désigner les Consoles+ d'or 94. Votre choix est parfait, c'est tout simple... c'est le nôtre! Vous trouverez bien d'autres choses intéressantes dans ce numéro: un comparatif entre des jeux Jaguar et 32 X (dont le légendaire Doom qui est mon jeu préféré de l'année, avec Metroid et Donkey Kong Country), des bancs d'essai des nouvelles consoles, des tas d'infos en provenance du japon, y compris un scoop sur la Megadrive portable qui a l'air très alléchante (encore un scoop de Banana, il est en forme le bougre!). Il y a encore bien d'autres choses dans ce numéro, mais je m'arrêterai là en vous souhaitant une bonne lecture.
Joyeuses Pâques!
Alain Huyghues-lacour

EDITO

CHANGEMENT À LA HOT-LINE DE CONSOLES+!

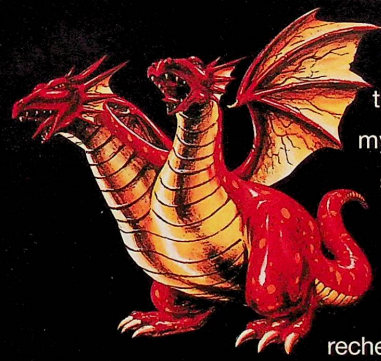
DEUX HOT-LINE SONT À PRESENT DE RIGUEUR: LES TIPS SUR LES JEUX (LE MERCREDI!) ET LA JAPANIMATION (LE VENDREDI)
Switch s'occupera de répondre à vos questions sur les jeux tous les mercredis de 14 heures à 18 heures, et le Panda dissertera doctement sur l'univers de la japanimation tous les vendredis de 14 heures à 18 heures.
Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

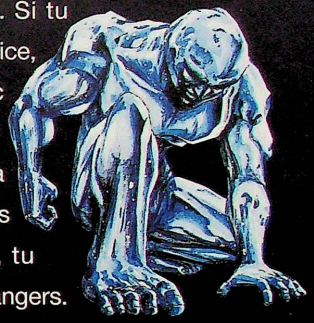
Ceux qui en sont revenus en ont fait un livre.



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest," peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.





Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.

*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

Young & Rubicam France 94

Space Harrier

SEGA/32X

En 1985, Sega commercialisait un jeu d'arcade qui fit pas mal parler de lui: Space Harrier. Le joueur incarnait un blond héros, vu de dos, qui se déplaçait de planète en planète pour casser de l'alien, à l'aide d'une espèce de tromblon de l'espace coincé sous le bras. Un effet de 3D était donné grâce aux sprites des aliens et des éléments du décor qui grossissaient peu à peu, donnant ainsi l'impression que Harrier avançait vers eux. A l'époque, cette nouvelle représentation, alliée à l'action ultra rapide de ce shoot-them-up, avait suffi à propulser le jeu en tête des palmarès de l'arcade. Il fit même la une des consoles, à travers ses conversions pour PC Engine et Megadrive. Malgré des niveaux assez courts et des boss de fin de niveau se ressemblant tous, malgré des décors très dépouillés et une action assez répétitive, c'est avec plaisir et nostalgie que l'on retrouve Space Harrier, un des vétérans des jeux vidéo, surtout sur la version boostée que propose la 32X.

Pour viser l'adversaire, basez-vous sur les ombres au sol.

N'essayez pas de rejoindre la ville, là-bas dans le fond. Le dragon à deux têtes est le boss de ce niveau. Une fois passé, vous vous retrouveriez dans un autre niveau.

Vos adversaires ne se présentent jamais seuls (à part les boss de fin de niveau), mais par vagues de deux ou trois.

Du début à la fin de chaque niveau, un rythme d'action frénétique vous attend.

Le corps des boss est composé d'une suite de sprites, accolés les uns aux autres, qui leur permettent des déformations acrobatiques.

After Burner

SEGA/32X

Autre fleuron de Sega, After Burner va connaître la même carrière que Space Harrier: après avoir été converti sur Megadrive, il retrouve une nouvelle jeunesse à travers une version pour 32X, qui semble se spécialiser dans les bons vieux classiques de Sega. Sorti en 1987 dans les salles d'arcade, ce simulateur de combat aérien connaît le succès grâce à l'action hyper rapide qu'il propose. Il a même été adapté, par la suite, sur le R-360, la machine d'arcade capable de tourner à 360 degrés. Comme dans la version originale, les jets adversaires surgissent des quatre coins de l'horizon. Vous devez les éliminer au canon (une option permet de le faire tirer en continu) ou bien les verrouiller sur votre système d'acquisition de cibles, avant de leur envoyer un petit missile. Lorsque vous êtes vous-même la cible de missiles se dirigeant sur votre avion, votre seule chance consiste à exécuter un rase-motte pour tenter de les dérouter.

Vous avez un appareil ennemi aux fesses! Dégagez de sa ligne de mire si vous ne voulez pas finir le jeu plus tôt que prévu.

Entre deux missions, vous êtes ravitaillé dans les airs...

Vous pouvez réaliser des attaques au sol grâce à vos canons.

Affrontement contre un Mig, au-dessus de l'océan.

... ou bien à terre, sur des terrains de fortune comme cette autoroute, en preneant garde aux automobilistes et motocyclistes.

KONAMI

PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE
NIGEL MANSELL ATTAQUE
LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER

*(2,19 F/Min.)

SEGA MEGA DRIVE

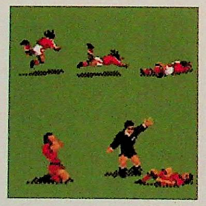
Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television. Copyright Gremlin Interactive Ltd. 1993. Sega and Sega Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami® is a registred trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami. All rights reserved.

Anatomie du footballeur moderne

- Intelligence artificielle améliorée. Les joueurs peuvent jouer avec plus de recul, ils réalisent de meilleurs dégagements, et leurs passes sont bien plus précises.

- Nouvelles reprises de volée qui vous seront indispensables lorsque vous vous retrouverez face à face avec des gardiens plus habiles que jamais.
- Buts grâce à des reprises de volée ou demi-volées ainsi qu'à des balles brossées.

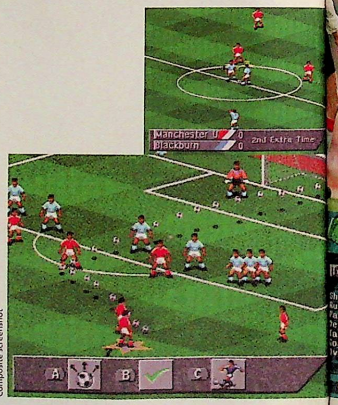
- Plus de 200 équipes internationales.
- Jouez une saison de ligue nationale complète, puis emmenez votre équipe en tournée dans le monde entier.



- Une blessure insignifiante, et vous voilà hors-jeu pour le reste de la saison.

- Têtes puissantes permettant de marquer des buts et qui sont entièrement hors de portée du gardien qui plonge.

- Tirs plus puissants !
- Joueurs plus rapides !
- Passes plus fortes !



Composite screenshot

- Buts grâce à des tactiques de coups francs superbes.

FIFA
FIFA95
SOCCER

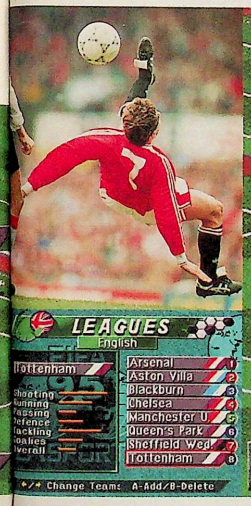
Le nouveau grand bond en avant

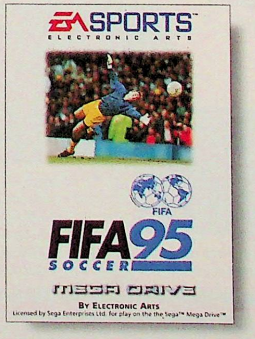
Il n'y a qu'une et une seule façon de survivre sur les terrains de foot d'Europe: s'attaquer à FIFA Soccer 95 sans plus tarder! Avec plus de 100 clubs européens qui luttent pour remporter les 11 titres de ligue, seul le meilleur survivra.

Lorsque vous sortirez vainqueur des éliminatoires de votre pays, jetez-vous dans l'arène internationale. Milan contre Manchester. Munich contre Marseille. Ceci est une sélection naturelle des plus grandes équipes d'Europe.

Maintenant, faîtes un pas de géant et jouez sur la scène internationale. FIFA Soccer 95 présente plus de 200 des meilleures équipes du monde. Découvrez au fil du jeu, quel continent excelle par sa force, ou par son adresse et quel est celui qui a le foot dans le sang.

A moins de vouloir être complètement hors-jeu un bon conseil, adaptez-vous à FIFA Soccer 95.





Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur FIFA Soccer '95, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Electronic Arts est une marque déposée d'Electronic Arts.

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the Sega™ Mega Drive™

if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

La nouvelle 32 Bits de Nintendo: la Virtua Boy

Au Japon, s'est déroulé mi-novembre le ShôShinkai, un salon où les éditeurs nippons présentent leurs nouveaux jeux sur Super Famicom et Game Boy. Mais le ShôShinkai était décevant: on sentait que le marché des consoles 16 bits, au pays du Soleil-Levant, vivait ses derniers moments. Les éditeurs de jeu mettent désormais leurs meilleures équipes de développement sur des projets 32 bits. Seul intérêt de ce salon: la présentation de la Virtua Boy, la console 32 bits de Nintendo, censée incarner le successeur de la Game Boy.

Le look de la nouvelle console de Nintendo a surpris tout le monde. Elle est constituée de trois parties: le joueur cale son visage contre une espèce de gros masque rectangulaire, qui repose sur un bipied, et joue au moyen d'une console-paddle, reliée au masque. Le masque contient deux écrans LED (à la différence des écrans LCD à cristaux liquides des consoles portables comme la GB ou la GG), deux haut-parleurs de chaque côté et deux réglages pour s'adapter à la morphologie de tous les visages. On peut ainsi modifier la distance entre les deux écrans pour l'adapter à l'écartement des yeux. On peut régler aussi la profondeur de champ, grâce à quatre petits repères en forme du logo VB, qui apparaissent aux quatre coins de l'écran d'accueil.
La console Virtua Boy en elle-même est une sorte de joypad, qui évoque celui de la Playstation de Sony. Il a la forme d'un guidon, avec deux "manches-poignées" à tenir dans chaque main. Le joueur place chacune de ses mains sur un de ces "manches" et pose ses pouces sur des curseurs de direction (il y en a un par manche). Au moyen de sa main gauche, il peut en plus appuyer sur le bouton Select ou Start. Avec le pouce de sa main droite, il manie le second pad de direction ou bien les deux boutons A et B, qui ne dépayseront pas les possesseurs de Game Boy. Un bouton de mise sous tension, petit et triangulaire, est placé à proximité sur la face avant. Sous les deux "manches-poignées" se situent deux autres boutons. C'est également sous la console-paddle que se trouve le compartiment pour les piles et l'emplacement pour la cartouche. Les piles, classiques, sont du même type que celles qu'utilise la GB. Elles sont au nombre de six et assurent environ sept heures d'autonomie. Nintendo commercialisera bientôt des piles rechargeables made in Nintendo, qui viendront se loger dans le compartiment adéquat. Enfin, l'adaptateur secteur de la SFC peut être utilisé préférentiellement.
La Virtua Boy sera commercialisée au Japon à partir du mois d'avril. Je dis bien "au Japon", car Nintendo – qui a prévu d'en vendre trois millions la première année et quatorze millions de cartouches! – ne pense pas pouvoir en fabriquer assez pour la distribuer partout dans le monde au même moment. Son prix sera de 19 800 yen (environ 1 000 francs), et les jeux vaudront entre 5 000 et 6 000 yen (de 250 à 300 francs). Un câble permettra de jouer à deux, en reliant deux VB.

PAS DE RÉALITÉ VIRTUELLE MAIS DES EFFETS 3D PLUTÔT SYMPA

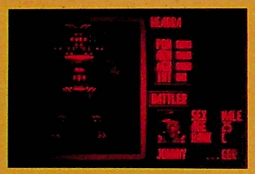
Alors que "32 bits Risc" est actuellement synonyme de puissance (images de synthèse éclatantes de couleur), avec la sortie de machines telles que la Saturn, la PC-FX ou la PS-X, la VB hérite du lourd héritage monochrome de la Game Boy. L'affichage des écrans LED donne des graphismes rouges sur fond noir, avec la possibilité d'avoir quatre nuances de rouge, plus ou moins foncées.
L'écran possède une définition superbe et très précise, bien meilleure que celle de la Game Boy. Le microprocesseur 32 bits, au cœur de la VB, utilise en fait sa puissance pour gérer les différents plans des animations 3D. Car là est le secret de la VB: bien que portant le nom de Virtua Boy, cette console n'est pas plus virtuelle qu'une théière à café! L'appellation est à la mode, et beaucoup d'éditeurs, ces derniers temps, l'utilisent à tort et à travers. En revanche, elle propose de véritables effets 3D, impressionnants par leur réalisme et qui utilisent le système racheté à une société américaine, appelée Reflection Technology Ink (RTI). Les sprites grossissent en passant d'un plan à un autre (elle peut en gérer au moins huit, au vu des jeux auxquels j'ai pu jouer). Cela est également possible pour d'autres consoles. Mais la VB accentue cette impression d'animation 3D, en donnant un effet de décalage, entre chaque plan, très efficace.
Chacun des deux écrans affiche une image légèrement décalée, forçant le cerveau à produire un effort pour recomposer les deux images en une seule, créant l'impression que les différents plans sont vraiment distants les uns des autres. Ainsi, dans Mario Bros VB, lorsque vous éliminez une des sales bêtes, les sprites de celle-ci foncent vers l'écran, et vous avez vraiment l'impression que vous allez vous les prendre dans la figure!

ABANDON DU CONCEPT DE LA CONSOLE TOUT TERRAIN

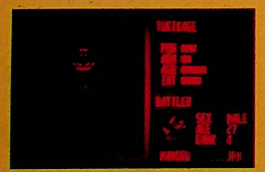
Contrairement aux rumeurs qui circulaient, la Virtua Boy (VB) ne comporte pas de casque doté d'un procédé de projection de l'image directement dans la rétine de l'œil, comme certains casques des pilotes d'hélicoptère de l'armée américaine. D'après les bruits qui couraient sur le salon, Nintendo aurait effectivement racheté cette technologie mais, après avoir préparé des prototypes, le petit père Mario aurait abandonné le projet au dernier moment, pour se rabattre sur le système actuel: un masque contenant deux écrans, mais pas de casque.
Une des craintes de Nintendo aurait été de déclencher une nouvelle crise d'hystérie collective (du genre "les jeux-vidéo-qui-rendent-épileptiques"). C'est vrai qu'on peut s'interroger sur l'état des yeux après quelques heures de jeu, avec un système de projection directe de l'image sur la rétine! La VB elle-même fatigue un peu, après une dizaine de minutes de jeu.
Enfin, dernier argument qui aurait fait renoncer Nintendo à son projet initial: le port d'un casque peut se révéler dangereux si le joueur se déplace, car il coupe totalement ce dernier du monde réel. Imaginez un enfant qui oublie qu'il est en train de jouer à Mario Bros, et qui trébuche sur le premier obstacle venu. La Virtua Boy utilise un masque, le joueur est actif, il doit se pencher en avant pour jouer, il va chercher l'image, le jeu. Avec un casque fixé au visage, le joueur est plus passif: il "reçoit" l'image du jeu! Exit donc le système révolutionnaire, au profit d'une technologie moins high-tech, certes, mais qui limite les risques.
Du coup, même si la bête ne pèse

TELEROBOXER

Ce jeu de boxe futuriste vous place aux commandes d'un robot gigantesque. Vous affrontez un robot du même type que le vôtre dans une arène. A l'écran, vous voyez vos deux poings au premier plan et, dans le fond, votre adversaire. Vous vous servez des deux poignées du paddle pour actionner le poing droit ou gauche, permettant ainsi de faire des enchaînements rapides droite-gauche. Vous contrôlez la direction dans laquelle vous voulez projeter votre poing. Les animations sont bien faites, le boxeur-robot adverse se penchant, sautillant à droite ou à gauche comme un vrai pro. Lors des coups, grâce aux effets 3D, vous aurez l'impression que le poing de l'adversaire va éclater l'écran du jeu pour finir dans votre œil! Un petit jeu sympa, mais peu innovant, et dont on se lasse un peu vite compte tenu du faible nombre d'attaques disponibles (direct gauche, direct droit, uppercut ...) par rapport à, par exemple, un Street Fighter II ou un Mortal Kombat II.



Les photos apparaissent brouillées. C'est parce qu'il y a deux images identiques, mais décalées de quelques pixels. Le cerveau du joueur corrige l'image, et "visualise" ainsi l'effet 3D.



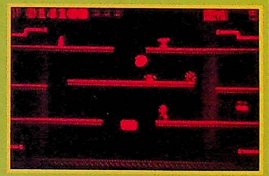
Le Tukikage, piloté par Mamoru, représente le Japon.

Gorirong est piloté par Dick, l'Américain.

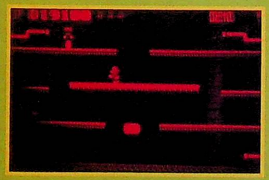
Chacun des Teleroboxers possède points forts et points faibles. Observez la fiche technique de vos adversaires et sachez en tirer parti.

MARIO BROS VB

Mario Bros VB est la copie quasi conforme du jeu Mario Game & Watch apparu au début des années 80. Chaque écran est composé d'une série de plates-formes. En haut de l'écran, sur la dernière plate-forme, se trouvent deux tuyaux aux deux côtés opposés de l'écran. Par ceux-ci, déboulent des Pas-beaux (tortues, singes et autres bestioles de la ménagerie Mario...). Le moindre contact avec eux est mortel. Mario doit donner un coup de tête sur un bouton "POW" au bas de l'écran. Cela neutralise les bestioles pendant quelques secondes. Il doit alors monter sur la plate-forme située sous le Pas-beau, momentanément immobilisé. Un coup de tête à ce dernier débarrasse Mario du gêneur. Les niveaux, très nombreux, sont terminés quand il ne reste plus de bébêtes à l'écran. Au cours du jeu, certains adversaires acquièrent des pouvoirs spéciaux, et le temps limité pour chaque tableau se réduit comme peau de chagrin. Parmi les innovations de la version Virtua Boy, on peut citer les effets 3D lorsque l'on se débarrasse d'un adversaire, ou lorsque des points apparaissent à l'écran. Il comporte un adversaire que vous retrouverez de tableau en tableau, et qui vous envoie des projectiles, avec un superbe effet 3D. Enfin, dans le fond, des décors ont été rajoutés.
Le jeu est amusant mais les sprites sont minuscules. Et puis on le connaît depuis dix ans.



Le bon vieux Mario Bros des jeux à cristaux liquides est de retour!



Ces photos ne sont là que pour donner une idée des jeux. Dans le masque, l'image est en fait extrêmemnt nette.

NOUVEAU A REPUBLIQUE
SNIPER Video Games
La boutique des Jeux et Goodies Maniacs
9, rue Oberkampf à Paris 11e
☎ 40 21 01 44
M° République, Oberkampf, Filles du Calvaire
DÉCEMBRE OUVERT TOUS LES DIMANCHES du mois
SUPER PROMOS D'OUVERTURE : - 30 %
VENTE ET REPRISE CONSOLES ET JEUX (neufs et occasions)

NINTENDO		SEGA		NEO-GEO CD	
DONKEY KONG	TEL	MK II	399 F	KING OF FIGHT	499 F
DBZ II	449 F	FIFA II	399 F	SUPER SIDE KICK II	429 F
EARTH WORM JIM	499 F	SUPER STREET FIGHTER		3 DO	
LE ROI LION	449 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	399 F	SAMOURAI SPIRIT	TEL
SECRET OF MANA	499 F	SPARKSTER	399 F	CLAY FIGHTER	TEL
MICKEY MANIA	449 F	SHINNING FORCES	449 F	SUPER STREET II	TEL

Egalement G-BOY, Game GEAR, MEGA CD et Nouvelles consoles
• Figurines VOL 1 au VOL 9 (pièce) : 99 F • Les Mangas 1 au 39 : 30 F
• La collection des 9 VOL : 799 F • K7 Video DBZ du n° 1 au n° 8 : 129 F
Cards, Cardass, Pin's, Posters
Bon de commande à renvoyer à SARL ATT Brothers-SNIPER - 9, RUE D'OBERKAMPF - 75011 PARIS
Prix
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
CP/_/_/_/_/ Ville .....
Tél .....
TOTAL + frais de port
Jeux d'occasion: 29 F/Cmde: 60 F (+ 10 F en recommandé)
Règlement : ❑ Chèque ❑ Mandat-Lettre ❑ Contre-Remboursement Signature
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis...
Cx 1294

que 760 grammes, on perd tout l'avantage de la disponibilité de la GB, console de poche que l'on pouvait se passer de main en main. Le système du masque et de son support, que l'on pose sur un bureau, par exemple, est assez contraignant. L'endroit où l'on place le support doit être plat et rigide. Pas question de le poser sur ses genoux: à chaque fois que l'on bouge un peu, l'écran-masque, qui n'est pas attaché au visage, mais juste plaqué dessus, tombe! Bref, compte tenu de son système de visualisation, la Virtua Boy risque de n'être utilisée qu'en tant que "console de bureau".
Mais tout espoir n'est pas perdu! Nintendo travaillerait à une espèce de harnais qui se placerait sur les épaules, et supporterait le masque-écran, permettant ainsi de jouer dans des endroits où on n'a pas à sa disposition une table ou un support pour le pied du masque. Nintendo rejette tout système qui se fixerait sur le visage et isolerait le joueur du monde réel, mais il est fort propable que des fabricants vont rapidement mettre en vente des systèmes qui permettront de faire ce qu'a voulu éviter le Père Mario: coller le masque au visage du joueur!

TROIS JEUX POUR COMMENCER

La Virtua Boy ressemble beaucoup à la GB (deux boutons du pad, écrans monochromes, capacités sonores identiques ...), mais il lui manque son atout essentiel – la mobilité, le concept du "n'importe où, n'importe quand".
Il lui manque également ce que les Américains appellent une "Kill'app", une "Killer application", un logiciel qui soit à ce point excellent qu'il fasse vendre la machine.
Bref, un Tetris en 3D!
Sur le salon, on pouvait jouer aux démos des trois premiers jeux. Si les effets d'animation 3D sont excellents, les jeux paraissent très classiques et leur intérêt semble tout relatif. Nintendo a annoncé qu'il comptait sortir un jeu par mois pour la VB, conçu en interne ou par d'autres éditeurs. La société compte limiter le nombre de titres disponibles sur VB, afin d'augmenter la qualité des jeux et éviter le problème de la GB (les meilleurs titres côtoyaient les daubes les plus infâmes!). Les jeux existeront sur cartouches de 16, 24 ou 32 méga (c'est-à-dire 2, 3 ou 4 Mo).

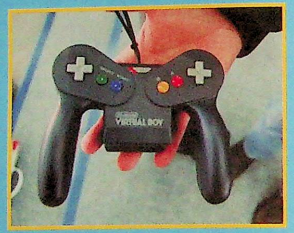
SPACE PINBALL

Ce flipper offre la particularité de posséder des plateaux sur plusieurs niveaux, donnant une impression de 3D. Vous pouvez envoyer la balle du côté gauche au côté droit, mais en passant par une sorte de couloir en forme de cloche, rempli de bonus, qui enjambe le plateau du flipper. De même, un tunnel rempli de bonus relie le fond du flipper avec le début du plateau. Amusant mais, comme pour les deux autres jeux, rien de sensationnel et un peu lassant à la longue.

Ça a la couleur d'un casque de réalité virtuelle (qui changera peut-être de couleur dans la version définitive), ça a le goût d'un casque de... mais ce n'est pas de la réalité virtuelle!

Voici l'espèce de masque. Le joueur penche la tête, et vient s'appuyer dessus, comme s'il regardait dans le périscope d'un sous-marin. A l'intérieur, deux écrans LED.

En dessous, se trouvent deux boutons de tir. Le bloc au centre contient les piles.


La console possède la forme d'une manette dotée de deux espèces de poignées.

Ce flipper donne accès à la troisième dimension.

GAMEDRIVE OU MEGAGEAR: LA PROCHAINE MUTATION DE LA MD

Si l'on croit les rumeurs qui circulent à Tokyo, Sega ne se contenterait pas de lancer deux nouvelles machines (Saturn et 32X). Une troisième console serait prévue pour le printemps 95. Il s'agirait d'une Megadrive mutante, histoire de s'adapter, et de réduire les coups de production en simplifiant la fabrication de sa carte mère (la plaque sur laquelle sont regroupés tous les composants électroniques de la console). La MD a connu neuf évolutions de sa carte mère au cours de son histoire (mais gardait la même apparence, et personne ne s'en apercevait!). Elle a muté en Megadrive II, nouveau design plus compact. Elle a également connu une période Mega Jet, dans sa version pour compagnies aériennes. La prochaine, et peut-être dernière, serait pour bientôt. La future mutation de la Megadrive la transformerait en... une Game Gear! Autrement dit, elle deviendrait portable! D'après mes espions, cette espèce de GameDrive (ou MegaGear!) aurait la taille de la Mega Jet (un peu plus grosse qu'une GG). Elle accepterait les cartouches Megadrive. Son écran LCD couleurs serait d'une résolution supérieure à l'écran actuel de la Game Gear. Elle comporterait les six boutons de la Megadrive actuelle. Enfin, des piles rechargeables commercialisées par Sega lui permettraient de fonctionner. Mais elle disposerait également d'un adaptateur secteur.

À BOIRE ET À MANGER...

Lors du ShôShinKai, à côté de sa Virtua Boy, Nintendo présentait deux nouveaux jeux, l'un pour SFC et l'autre pour Super Game Boy.

POLYGON FIGHTER

Polygon Fighter est le nouveau jeu concocté par Argonaut pour le petit père Mario. Comme les précédents, StarWing et Time Trax, le jeu intègre un coprocesseur DSP Super FX (et même SFX2) pour gérer la 3D polygonale. Le jeu est toujours en cours de réalisation. Il s'agit d'une sorte de Virtua Fighter: dans des aires de combat, treize combattants s'affrontent à mains nues (humains, cyborgs, monstres patibulaires, un dragon-lézard et même une mante religieuse géante!). Il est possible de faire tourner la caméra tout autour des combattants à tout moment grâce aux deux boutons sur le côté du joypad. L'animation des mouvements des combattants est soignée, mais la représentation des personnages est assez sommaire, surtout si on la compare à ce qu'on peut voir sur les consoles 32 bits. Chaque aire de combat possède un fond en bit-map plus ou moins soigné.

NINTENDO/SFC
mars au Japon

Dans le fond, un décor invit les brutes qui s'apprêtent à combattre à la méditation et au dialogue intérieur.

Le lézard est en train de se faire éjecter de la zone de combat. S'il quitte l'arène, il a perdu le combat.

Il paraît que la mante religieuse dévore le mâle!

HOSHI NO KABY 2

Hoshi no Kaby 2 ("L'Etoile de Kaby") reprend le petit personnage de Kaby, conçu initialement par Hal Laboratory. Celui-ci repart bourlinguer dans son univers étrange. Il va délivrer trois animaux emprisonnés, qui lui viendront en aide pour le remercier. Il y a Rick le hamster, que chevauche Kaby et qui tire des boules de feu. Il ya aussi Coo le hibou, qui sert d'ascenseur à Kaby, et Kine le poisson-lune.

NINTENDO/SGB
N.C.

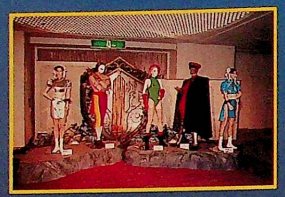
Kine projette des parapluies sur les adversaires de Kaby.

L'un des trois amis que Kaby va rencontrer est Rick le hamster.

STREET FIGHTER II: L'EXPO

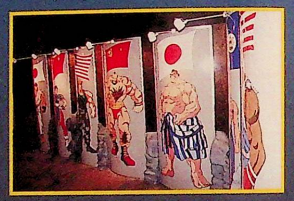
On connaissait SF II, le jeu (suivi de ses compères SF II X, Super SF II, SF II'...), SF II, le film, SF II, les gadgets, les poupées, les crayons, les gommes, les nouilles instantanées, les chewing-gums, les caramels mous... Voici maintenant SF II, l'exposition!

Cette exposition temporaire, baptisée pompeusement "Battle Action World", s'est tenue durant deux semaines à Tokyo. Organisée par Capcom, elle réunissait tout ce qu'on pouvait trouver au Japon en rapport avec SF II: jeux vidéo, CD musicaux du jeu SF II, montres, tee-shirts, brosses à dents... Mais le clou de cette grand-messe dédiée au jeu-culte des Japonais consistait en la tenue du championnat national de SF II, ou plutôt du SuTo II, comme l'appellent les Japonais. Après une série de compétitions préliminaires qui se déroulaient sur place pendant les deux semaines, les meilleurs joueurs (seize sélectionnés) s'affrontaient le dernier jour du show, sur une estrade, en direct, devant les yeux de centaines de fans! Les spécialistes de SF II – c'est-à-dire approximativement trois Japonais sur deux! – se sont rués sur ce tournoi, après s'être accessoirement acquittés d'un droit d'entrée plutôt "lourd": environ 125 francs pour essayer de faire un score meilleur que celui du voisin. Dans une salle gigantesque, des dizaines et des dizaines de bornes d'arcade avaient donc été mises à leur disposition! Cette année, on pouvait remarquer (un peu) plus de candidates que les années précédentes dans cet environnement très machiste. L'adjonction d'un nouveau personnage féminin, Cammy, dans la dernière version du jeu, n'y est sans doute pas pour rien.



Des statues grandeur nature des personnages de SF II toisaient les visiteurs.

Cette exposition était en fait la plus grande salle d'arcade au monde consacrée à SF II, voire la plus grande salle d'arcade au monde tout court!



Dès l'entrée de l'exposition, les combattants de SF II vous accueillaient par une haie d'honneur.

Show, les marrons, Show!

AVALANCHE DE GOODIES

Avant cette finale, les milliers de visiteurs avaient eu tout loisir de faire moult emplettes de goodies ainsi que de jouer aux différentes versions de SF II. Toutes les versions du jeu étaient à leur disposition, du premier SF II à la dernière mouture Super Mega Turbo Dash! On pouvait jouer sur à peu près toutes les machines (à part la 3D0): coin-up, Megadrive, Super Famicom, PC Engine...
Une grande pièce était réservée aux manifestations aiguës de Street Fighter II-mania. Des armées de vendeurs aux couleurs de Capcom proposaient aux chalands tout et n'importe quoi, pourvu que ce fût vaguement apparenté à Street Fighter II: cassettes vidéo, autocollants, trucs bizarres à l'utilisation difficilement compréhensible et à l'intérêt nul mais portant l'effigie de SF II, CD musicaux du jeu avec, en bonus, le bruitage des os broyés lors de l'attaque spéciale de Chun Li, porte-monnaie SF II, porte-clés SF II, porte-avions...

Pour se procurer une montre SF II, il fallait débourser à peu près 70 francs (1 300 yen).

Les mini-figurines partaient comme des petits pains.

LD, CD... le meilleur de la technique pour permettre à Capcom de porter la bonne nouvelle!

Certaines cassettes vidéo décrivent les différents coups de chaque personnage, détaillés et expliqués par les pro de Capcom.

Les cartes de téléphone à l'effigie des héros de SF II ne sont pas données: 1 200 yen (60 francs).

Les goodies se ramassaient à la pelle: autocollants, puzzles, feuilles mortes...

LA GENÈSE DE VEGA

Voici pour Vega le bel hidalgo quelques-unes des recherches, tentatives ou essais que les artistes et les concepteurs de Capcom ont réalisés. Avant d'arriver à l'aspect définitif de ce personnage, de nombreuses modifications ont été faites. Les documents présentés illustraient bien la lente maturation de la création des différents combattants. A partir d'une idée de base, des esquives graphiques étaient proposées. Certaines, abandonnées pour un des héros, ont été reprises par la suite pour un autre Street Fighter.

Le masque de Vega a carrément fait l'objet d'une maquette en taille réelle.

Une première esquisse griffonnée d'un Vega qui a beaucoup de points communs avec Blanka (corpulence et chevelure en bataille).

On imagine mal l'importance des recherches graphiques sur papier, des dessins et autres croquis avant que ne commence la phase de programmation et de conception des sprites et des décors sur ordinateur.

Pour la préparation du dessin animé, les graphistes ont dû faire le même genre de recherches, mais en beaucoup plus fouillé.

LA NOUVELLE BOUTIQUE MICRO

7 j / 7 j - 24 h / 24 h

Des milliers de références à commander sans quitter votre minitel. Paiement par carte bancaire, chèque et contre-remboursement.

3615 LOGIMICRO

DECOUVREZ
Tous les Jeux, Consoles, Périphériques (Lecteurs CD, Joysticks...)

MAIS AUSSI
Notre Quizz Primé (Des milliers de logiciels à gagner)
Nos Petites Annonces
Toutes les Infos
Le Téléchargement

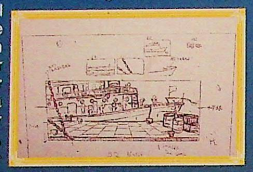
Si vous trouvez moins cher ailleurs, LOGIMICRO vous rembourse la différence. (Tous les détails sur 3615 LOGIMICRO)

2,19 F / Min

UN MUSÉE À LA GLOIRE DE CAPCOM

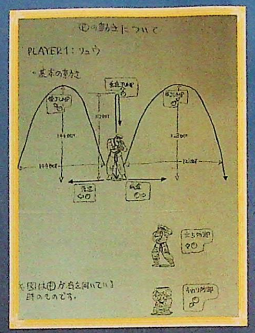
Une partie de l'exposition était carrément érigée en musée! Un musée à la gloire, bien sûr, de SF II, et de Capcom, son heureux créateur. Là, étaient regroupés une série de documents assez intéressants, tirés des archives de l'éditeur. On y découvrait la genèse de la programmation des personnages et du concept même du jeu. On pouvait ainsi reconstituer l'évolution des recherches graphiques pour les différents personnages et décors. On touchait du doigt l'énorme quantité de travail consacrée par Capcom à essayer d'améliorer le concept, à réfléchir sur les décors, les personnages ...

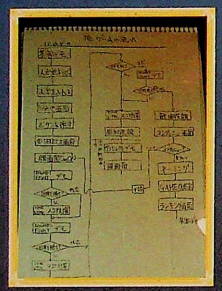
Voici rassemblées les différentes images qui ont été utilisées comme posters ou comme pub au fur et à mesure des versions ultérieures de SF II



Ce croquis est issu des premiers travaux de recherche pour les décors de SF II.

Cet autre document de préparation a été réalisé avant que les développeurs ne se lancent dans la programmation proprement dite du jeu. On y voit, suivant les positions de la manette, les différents déplacements et sauts que peut effectuer Ryu. Chacun des personnages dispose de sauts plus ou moins puissants et rapides, facteur important de la jouabilité que les développeurs doivent prendre en compte.





Organigramme très simplifié du logiciel SF II. Dans chaque petite "boîte" se trouve une action du jeu (charger le décor et les joueurs, comptabiliser les points, gérer les Combos...). Les "boîtes" s'enchainent soit les unes à la suite des autres, soit sont reliées à d'autres "boîtes" (selon l'action effectuée, la suite des instructions est contenue dans une autre "boîte"). C'est la base de la programmation d'un jeu.

Cinq exemples de logo ont été proposés pour SF II. Aucun d'entre eux ne fut retenu!

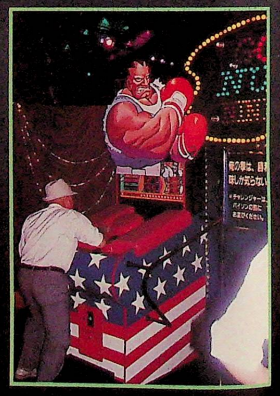
Comme vous pouvez le constater, certains éléments présents ici ont disparu dans la version finale.

HISTORIQUE DE LA SAGA STREET FIGHTER

Juste un petit chiffre, en passant, pour donner des idées (ou des cauchemars!) aux éditeurs français qui nous lisent. Nombre de jeux SF II vendus (toutes machines et toutes versions confondues): presque treize millions d'unités!
Les dates de sortie correspondent à la sortie initiale des différents jeux, c'est-à-dire au Japon.

	ARCADE	CONSOLES
OCTOBRE 1987	Street Fighter	
DÉCEMBRE 1988		Fighting Street (1)
MARS 1991	Street Fighter II	
AVRIL 1992	Street Fighter II'	
JUIN 1992		Street Fighter II (SFC)
DÉCEMBRE 1992	Street Fighter II'	
JUIN 1993		Street Fighter II' (PCE)
JUILLET 1993		Street Fighter II Turbo (SFC)
SEPTEMBRE 1993	Super Street Fighter II	Street Fighter II' Plus (MD)
MARS 1994	Super Street Fighter II X	
JUIN 1994		Super SF II (SFC et MD)
DÉCEMBRE 1994		Sup. Street Fighter II X (3DO)

(1) Version de Street Fighter réalisée par Hudson sur la PC Engine et portant un titre différent du jeu original en arcade.

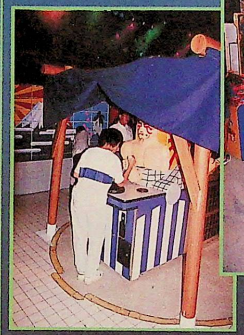


Combat contre Balrog. Le joueur tape de toutes ses forces dans un "coussin". Les personnes âgées y jouent...

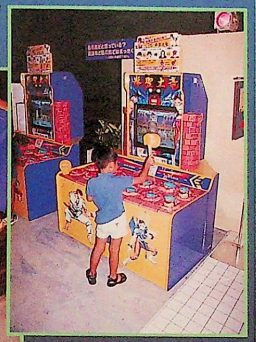
Vue de dos et de face d'Akuma ("diable" en japonais), le big boss. Le kanji qu'il porte dans le dos signifie curieusement "paradis".

UNE PÉPINIÈRE DE FUTURS RYU!

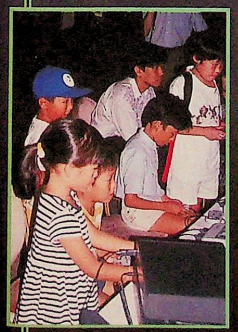
Capcom connaît bien sa clientèle! Une bonne part n'a pas dix ans. C'est pour cette raison qu'une série de jeux d'arcade conçus spécialement à leur attention attendaient ces bambins.



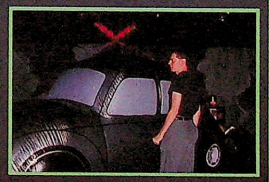
Dans ce jeu, on mesure sa force contre un lutteur de sumo. La force du sumo-tori a été réglée au niveau "élevé au jus de pommes": même Banana arrive à le battre!



Sur cette borne d'arcade SF II, la traditionnelle manette a été remplacée par un système original. Avec un petit marteau spécial, on cogne sur de gros boutons pour déclencher les différentes attaques et gardes de son personnage.



... aussi bien que les plus jeunes.



Cette voiture gonflable avait la taille d'un véhicule réel. Elle enregistrait la force des coups et affichait le résultat.

ATTRAPES-NOUS TOUS LES DEUX SUR

MEGA DRIVE

TiTi & Grosminet

DANS UNE AVENTURE INFERNALE

Rejoins – nous sur le
36.68.07.70
(2,19 F/mn) et gagne des centaines de cadeaux.

'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of WARNER BROS.©1994.

Time Warner Interactive, 33 Rue de Galilée, 75116 Paris, France. Tel: (16) 1435555.

TIME WARNER INTERACTIVE

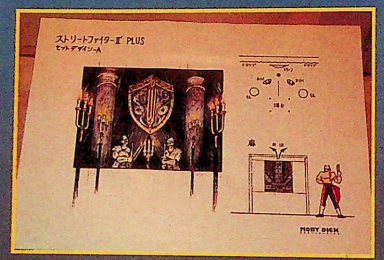
LE JAPON EN DIRECT

UN DESSIN ANIMÉ ATTENDU

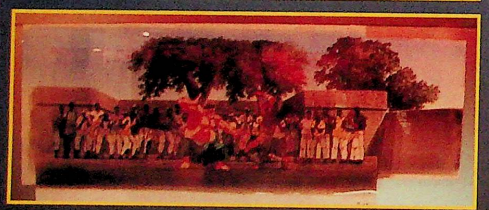
L'exposition était aussi l'occasion pour les visiteurs d'assister à une présentation du dessin animé "SF II". Attendu dès à présent comme un futur hit, il devrait relayer et intensifier la Street Fighter II-mania, en attendant l'apothéose: l'arrivée du film "SF II"! Quelques documents issus de l'animé montraient la complexité du dessin animé, et, là encore, l'importance des travaux préparatoires.

Une présentation destinée à l'export: il s'agit de SF II Turbo, nom de SF II X en dehors du Japon.

Ce story-board illustré en couleurs décrit une présentation de SF II X. Cammy apparaît sur un décor de coucher de soleil. Le ciel s'assombrit et la caméra fait un gros plan sur les yeux de Cammy. Puis elle passe à ceux d'une panthère. Quelques secondes du jeu sont alors montrées. On revient à Cammy, et la caméra change d'angle de vue, dévoilant que la blondinette se tient debout sur un "X" inscrit sur le sol. Qui se transforme en "X" du logo de SF II X!



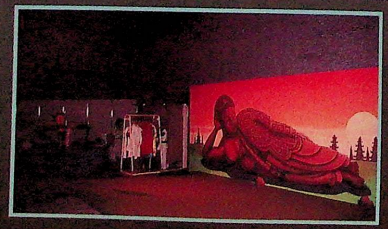
Pour une scène du dessin animé se déroulant dans le château, ce document fournit des indications très précises pour le décor, l'éclairage et le positionnement des divers personnages.



Pour le dessin animé, une des techniques employées a consisté à peindre des décors, puis à positionner à l'aide de calques les différents personnages. A chaque fois que l'un d'entre eux fait un mouvement, on le redessine sur un nouveau calque. C'est la même technique qui a été utilisée dans la plupart des dessins animés de Walt Disney. Capcom a également eut recours à des animations générées par des ordinateurs, notamment pour tous les effets spéciaux de l'animé.

L'HABIT FAIT LE STREET FIGHTER

Parmi les furieux qui visitaient l'expo, certains étaient déguisés en leur combattant favori. Pour les visiteurs tentés par la chose, Capcom proposait un stand où on choisissait sa tenue, avec même une séance de maquillage! Sur un décor tiré du jeu, vous pouviez alors vous faire tirer le portrait dans une ambiance à 100% "super-street-fighterienne".



Comme je n'étais pas assez baraqué pour incarner le moins costaud des combattants de SF II, j'ai demandé à me grimer en Cammy: on m'a répondu que ce n'était pas possible! Sans doute à cause des couettes!

JE VAIS TE FAIRE SAUTER LES BOULONS !

Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: animations et graphismes démentiels (modélisation 3D, effets de morphing). 7 robots, des dizaines de coups et une musique de Brian May ex-guitariste des Queen.

RISE® OF THE ROBOTS

GEM

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

MIRAGE

32MEG POWER

Acclaim entertainment inc

All Cyborg illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights reserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Segal, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment Inc. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. "The Dark" composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Brian May is an exclusive EMI records Recording Artist.

2 LEGENDES DU CINEMA. 2 SUPER JEUX.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

3615
VIRGIN GAMES
233 rue de la Croix-Nivert.
75015 Paris.

Virgin

Super Return of the Jedi game © 1994 Lucas Arts Entertainment Company. ™ & © 1983 Return of the Jedi by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorisation. Star Wars is a registered trademark of Lucus Film Ltd. Return of the Jedi is a registered trademark of Lucus film Ltd. The Lucas Arts logo is a registered trademark of Lucas Arts Entertainment Company. Designed and developed by Lucas Arts Entertainment Company. Programmed by Sculptured Software, Inc. Published and distributed exclusively by JVC Musical Industries, Inc.

™ and © 1981 Raiders of the Lost Ark, 1984 Temple of Doom, 1989 Last Crusade by Lucas film Ltd. All Rights Reserved. Indiana Jones Greatest Adventures ™ and © 1994 Lucus Arts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorisation. Indiana Jones is a registered trademark of Lucas film Ltd. The Lucas Arts Logo is a registered trademark of Lucas Art Entertainment Company.

Dossun! Stone Rock Battle

l'MAX/SFC
décembre au Japon

Jeu de réflexion à la Tetris, mâtiné d'un soupçon de jeu d'arcade, Dossun! (onomatopée japonaise, exprimant le bruit que fait un objet en tombant!) Stone Rock Battle est un curieux cocktail! Comme dans tous les jeux atteints de "tetrisoïte aiguë", vous devez entasser des cubes de même nature qui tombent du haut de l'écran. Vous avez la possibilité de les faire pivoter, pour les agencer de telle façon qu'ils disparaissent quand au moins trois cubes de même nature s'empilent.

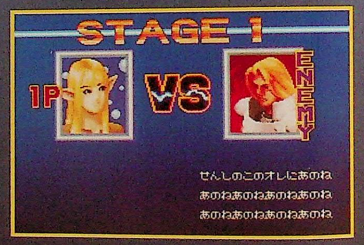
Mais le jeu innove un peu en vous proposant de gagner des items spéciaux au fur et à mesure que vous parvenez à éliminer les cubes. Lorsque vous avez réussi à en collecter quatre, vous déclenchez une attaque spéciale. Des sprites de grande taille des deux joueurs apparaissent alors à l'écran. Votre personnage envoie une attaque qui décime les points de vie du deuxième joueur, incarné par un ami ou par l'ordinateur. Le premier des deux concurrents qui se retrouve sans point de vie a perdu la partie.

Le jeu comprend deux modes, dont un mode Scénario, dans lequel vous incarnez un preux chevalier qui doit sauver la veuve, l'orphelin et le déficit de la Sécurité sociale en combattant une série de Pas-beaux inspirés directement de la mythologie des Dungeons & Dragons (minotaure, dragon, squelette et autres goules...).

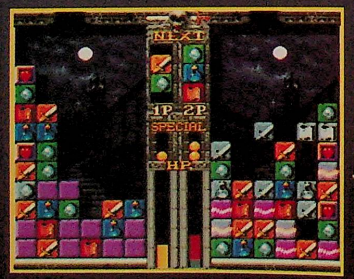
N'espérez pas affronter avec succès votre adversaire si vous n'avez pas une bonne maîtrise de l'aspect "tetrisien" du jeu.

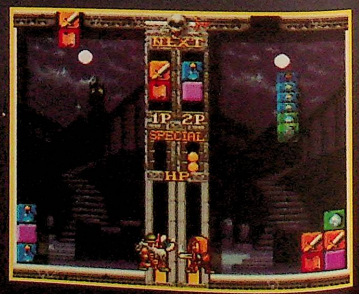
Le joueur qui incarne le nain à la hache vient de lancer une attaque spéciale. Une pluie de météorites enflammées s'abat sur son malheureux concurrent, réduisant ses points de vie de moitié.

Dans la zone située entre les deux fenêtres de jeu se trouvent trois sortes d'information: la classique fenêtre où viennent s'afficher les prochains blocs à tomber, et les deux fenêtres qui comptabilisent les pastilles spéciales. Réunissez quatre pastilles et vous pourrez effectuer une attaque spéciale, aussi superbe qu'efficace.



Vous pourrez affronter soit un autre joueur, soit l'ordinateur.





Dossun! Stone Rock Battle mélange avec bonheur action et réflexion.

Qui veut se dévouer pour expliquer à Natacha
le nouveau système qui va révolutionner la Megadrive ?

MEGADRIVE
32X

Megadrive 32X : 2 processeurs RISC 32 bit,
32 768 couleurs, 50 000 polygones/sec, son digital stéréo.

SEGA

X'XXX XXXX XXXX XXX XXX.

36.15 SEGA
1,27 F/min.

36.68.01.10
2,19 F/min.

LNTAS

Hana no Keidji

YOJIGEN/SFC
disponible au Japon

Mais non, ce n'est pas de l'humour: dans la tradition militaire japonaise, lorsque deux armées étaient en présence, les combattants s'insultaient joyeusement avant le combat, mettant en doute la paternité de leurs adversaires, leur virilité... Il était courant que l'on provoque l'ennemi en urinant devant ses lignes, ou même en exhibant ses fesses!

Hana no Keidji, qui signifie "la fleur de Keidji" – Keidji était un prénom japonais très prisé au temps des samouraïs – est un jeu de combat. Vous incarnez un ronin, un samouraï sans maître, du nom de Keidji, qui va devoir affronter huit combattants tout droit surgis du Japon du XVIIe siècle. Entre le ninja, le samouraï en armure guerrière, la jeune fille en kimono, le bonze... vous n'aurez que l'embarras du choix! Tout comme les personnages, les décors s'inspirent du Moyen Age japonais.

Chaque combattant possède une arme blanche et deux techniques spéciales. Ils peuvent s'affronter à distance en se lançant des armes blanches (couteaux, lances, shurikens...), ou grâce à des attaques paraphysiques (projection de boules d'énergie, téléportation...). De même, le jeu comprend une série de gardes et d'attaques pour les combats au corps à corps. Hana no Keidji vous propose également un mode dans lequel vous choisissez le personnage que vous souhaitez incarner. Deux jauges mesurent la vitalité et le "ki", l'énergie des joueurs. Au fur et à mesure des coups portés et des victoires, le ki s'accroît. Lorsque la jauge est à son maximum, il est possible d'effectuer une attaque spéciale, qui est censée ravager la santé de votre adversaire.

après avoir sélectionné les personnages que vous allez affronter, choisissez votre champ de bataille.

Ne vous fiez pas à l'apparence chétive de cet ennemi !

Les combats se déroulent dans le Japon médiéval. Samouraïs, moines experts en bâton, ninjas et autres escrimeurs seront vos adversaires.

Keidji San exécute des moulinets avec sa naginata (sa lance), afin de tenir le ninja à distance.

Le ninja a lancé une offensive spéciale, projetant sa main à distance!

PITFALL™
THE MAYAN ADVENTURE

• Des graphismes somptueux
• Une bande son exceptionnelle
• Un des titres mythiques des jeux vidéo
• 1ère version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
MEGA-CD
ACTIVISION
SONY ELECTRONIC PUBLISHING

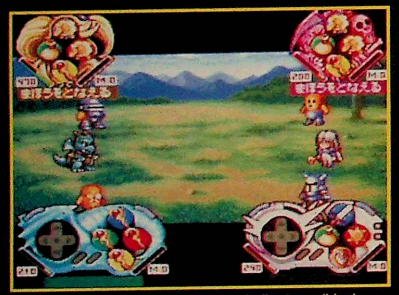
SONY GAME LINE
Un service interactif inédit - 36.68.22.02*
jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !
* 2,19 F la minute

Sugoro Quest ++

Sugoro Quest ++ constitue une louable tentative d'insuffler un peu d'air frais dans l'univers des jeux de rôles nippons, qui, à part quelques exceptions, sont tous basés sur le même système de jeu, le même genre de scénario et le même type de personnage. L'idée consiste à combiner un jeu de plateau, où le sort décide de tout, à un jeu de rôles classique. Un peu comme aux petits chevaux, vous faites progresser votre personnage sur un échiquier selon le nombre de points que vous a apportés le dé. En arrivant sur certaines cases, vous pénétrez l'univers des jeux de rôles. Vous n'y ferez pas que d'heureuses rencontres, et devrez affronter les orques ou les trolls que vous croiserez avant de pouvoir reprendre votre route. Par ailleurs, un roi vous confiera l'exploration d'un donjon, un commerçant vous chargera de récupérer un objet magique, un bourgmestre vous demandera de liquider une créature monstrueuse qui terrorise la population...
Grâce à un quadrupleur de joypads, vous pouvez jouer en compagnie de trois autres amis. Avant chaque partie, il vous faudra décider de l'élément qui mettra fin au jeu. Cela peut être un temps limité, tel nombre de quêtes à accomplir, un certain montant d'argent à collecter...

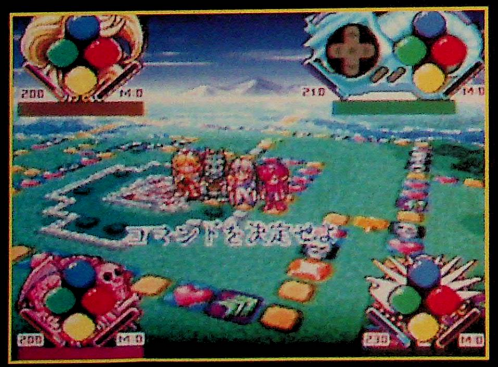
Le sort joue une part primordiale dans Sugoro Quest ++.

TECHNOS/SFC
disponible au Japon



Grâce à un quadrupleur de joypads, il est possible de disputer des parties jusqu'à quatre personnes.

Après avoir atterri sur une case spéciale, vous tombez dans un guet-apens. Les combats se font classiquement, personnage après personnage, chaque coup enlevant des points de vie à l'adversaire.



Les personnages se déplacent sur une sorte de jeu de plateau. Certaines cases correspondent à des quêtes ou à des combats.

Il vous faudra accomplir une série de quêtes (objets à trouver, personnes à rencontrer, monstres à zigouiller) avant de gagner la partie.

Traffic Panic

Ce jeu d'action prend place dans un univers parallèle où les habitants ne sont autres que des voitures, des camions, motos et autres moyens de transport, tous doués de raison. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'à ce qu'un trafiquant de drogue décide de contrôler la ville, grâce à ses armées de dealers.
Deux jeunes voitures de police, Beat et Barts, décident de prendre les choses en main et d'empêcher le parrain de nuire, lorsqu'ils découvrent, avec horreur et stupéfaction, que ce dernier a corrompu les forces de l'ordre. Ils voyagent donc à travers le pays et éliminent les membres du gang en faisant exploser des barils de fuel à proximité de leurs véhicules.
Les deux voitures de patrouille peuvent s'emparer d'items qui leur fourniront les moyens de faire exploser les barils d'essence et d'augmenter la violence de l'impact.
Chaque niveau est représenté sous la forme d'une enceinte close comportant une espèce de labyrinthe. L'accès au niveau suivant n'apparaît que lorsque tous les adversaires ont disparu en fumée. En mode 2 joueurs ou plus (le jeu gère jusqu'à quatre joueurs simultanément pour les possesseurs d'un quadrupleur de joypad), après s'être débarrassé des Pasbeaux, la partie tourne rapidement au duel entre Beat et Barts (et leurs deux collègues, en cas de partie à quatre). Le but étant, bien entendu, d'éliminer tout le monde et de rester le dernier!
Ce jeu, pompé (honteusement) sur Bomber Man, en a les qualités – les parties à quatre évoluent rapidement en frénésie collective – et les inconvénients – les niveaux se suivent et se ressemblent. Si vous possédez déjà Bomber Man, laissez tomber! Sinon, sachez que ce jeu est, à ce jour, le meilleur moyen de combattre toute forme de morosité!

Le succès du méga-hit d'Hudson n'a pas laissé les programmeurs de Den'z indifférents!

Peuvent s'affronter jusqu'à quatre joueurs. L'ordinateur est capable de gérer les autres concurrents, vous permettant de faire des parties en solitaire, mais avec le fun de l'option quatre joueurs.

Les petites voitures parcourent l'aire de jeu à toute vitesse à la recherche de bidons d'essence. Leur explosion élimine les concurrents et révèle les items cachés aux alentours, comme ces bidons d'huile!

DEN'Z/SFC
disponible au Japon

Même si "plus on est de fous, plus on rit", en mode 2 joueurs, on ne s'ennuie pas non plus!

A GAME WORLD
267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél:(161) 43703511
Fax:(161) 43703266
METRO-RER: NATION
3615 ALLGAMES*AGW

VENEZ NOUS VOIR AU SUPERGAMES

SUPER NINTENDO

FIGURINES DBZ 15cm DISPO	119
K7 FR DBZ 1/8 (les4: 500F)	150
K7 LE RETOUR DE BROLY JAP	150
DBZ 4 (3 ACTION GAME) (jap)	399
DONKEY KONG COUNTRY (fr)	499
DRAGON (fr)	399
EARTH WORM JIM (fr)	499
FATAL FURY SPECIAL (jap)	390
LE ROI LION (fr)	449
PITFALL	TEL
SECRET OF MANA	425
STREET RACER (fr)	399
SUPER BOMBERMAN 2(fr)	399
SUPER METROID (jap)	299
SUPER RETURN OF THE JEDI (fr)	499

TURBO kit® 149 F
Transformation 50/60Hz Pose comprise Plein ecran Garantie 3 mois

GAME☆SAVER
NEW
3615 ALLGAMES*GAME SAVER
SAUVEGARDEZ VOTRE JEU DES QUE ÇA DEVIENT DIFFICILE !!!
449 F SPÉCIAL NOEL
Sauvegardez instantanement n'importe quel jeu, n'importe où, n'importe quand! Vous pouvez rappeler la sauvegarde à volonté au cours du jeu !
Et en plus le GAME SAVER est l'adaptateur le plus puissant du monde.
Il vous permettra même d'utiliser des jeux NTSC !

NEW SEGA 32 X

32 X	TEL
DOOM	525
SUPER STAR WAR	525
VIRTUA RACING DELUXE	525

DISPO JAGUAR

JAGUAR 64 BITS + 1 JEU	1990
ALIEN VS PREDATOR	529
DOOM	529

BON DE COMMANDE (A DÉCOUPER OU À RECOPIER)

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en Recommandé et COLISSIMO)	35F
	(En plus si Console / 4 K7 / 3 jeux ou +)	25F

☐Chèque ☐Mandat-lettre (avec bon de commande) ☐Carte Bleue
Nom: Prénom:
Adresse:
CP: Ville: Tél:
N° carte bleue: Signature:
Validité:
Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix, textes et photos non c...
Offres ...

Les nouveautés d'abord !

MEGADRIVE & SUPER NINTENDO

STREET RACER

Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu !

HIT

DONKEY KONG COUNTRY

Le Hit, l'unique, l'incontournable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer fourmillant de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !

HIT

EARTHWORM JIM

Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.

HIT

DK Exclusif Micromania !!

Le T-Shirt DK GRATUIT*

* Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA

GAGNEZ les jeux
- Donkey Kong
- Dragon Ball Z

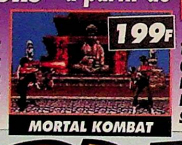
sur 3615 MICROMANIA

(1,27 F. la minute)

Des milliers de Promotions à partir de 99 F**

199F

MAGICAL QUEST



199F

MORTAL KOMBAT

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
Star Wing	99F	Turtles Ninja	99F
Super Ghouls'n Ghost	99F	Gunship 2000	99F
Super Soccer	99F	Double Header	199F
Super Tennis	99F	Lotus 2	199F
Loony Tunes/Road Runner	199F	Sonic 2	199F

MICROMANIA N°1 de la VPC
Service Express au
92 94 36 00

NBA LIVE 95

Avec le dernier né d'EA Sport, vous aurez le choix entre le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnante, ce bijou enchantera les fans de Basket Ball.

HIT

NBA

DRAGON BALL Z

Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!

HIT

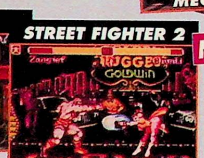
Passez à la génération 32 Bits avec la MEGA DRIVE 32X

et la nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne

2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad

MEGARACE

NEW GEX



STREET FIGHTER 2 NEW

MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
- **Centre Commercial Les Ulis 2**
- **Centre Commercial Euralille**

Exclusif !!

Avant-Première Nintendo

Venez jouer* une partie de Cruis'n USA sur l'Ultra 64 version arcade

* MICROMANIA Champs-Elysées
* MICROMANIA Euralille

Cruis'n USA

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7/7jours

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

CO7	Titre	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐		Total à payer = F

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Tél. .....
Ville .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

** Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95.

Super Family Circuit

NAMCO/SFC

Super Family Circuit ressemble fort à un jeu européen: Micro Machines. Comme dans ce dernier, vous pilotez un petit bolide vu du dessus. La taille du sprite permet des animations hyper fluides et rapides, le plus dur étant de rester dans la piste sans passer son temps à se manger les virages. On peut jouer contre l'ordinateur, mais un partenaire humain est l'idéal, sauf quand il s'agit de Ze Killer.

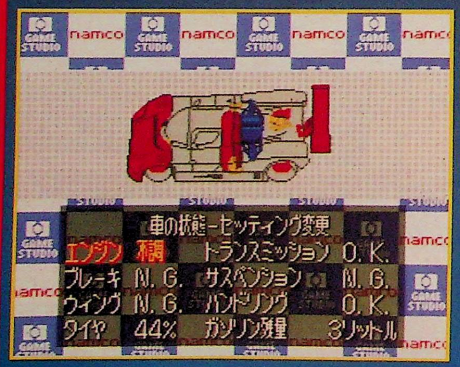
Eh oui, celui-ci joue en vous attachant une main dans le dos et vous ligotant sur une chaise électrique. S'il y a une chose qu'il ne supporte pas, à part les daubes des éditeurs, c'est se faire dépasser! Il appuie alors sur un petit bouton qui envoie une décharge de 15 000 volts. Comme il le dit: "Ça calme!" Personne à la rédaction ne veut jouer avec lui. Il a bien essayé une fois de jouer contre la machine, qu'il avait installée sur la chaise électrique, mais il a grillé tous ses composants dès la première décharge! Et comme il aime bien jouer... je veux dire, gagner, il nous réquisitionne de force et j'ai même été obligé de m'exiler au Japon pour lui échapper!

Pour en revenir à la cartouche de Namco, celle-ci est basée sur l'univers des courses de F1. Vous pouvez en outre modifier entièrement votre engin, grâce aux brouzoufs que vous gagnez à chaque fin de course. Enfin, un éditeur de terrain vous permet de construire votre propre circuit des 24 heures de Saint-Glinglin-sur-Seine.

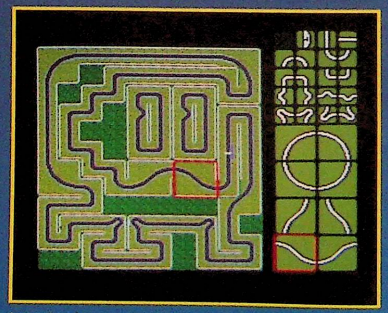
N'hésitez pas à customiser votre F1 pour en tirer le meilleur profit.

Il vous faudra un peu d'entrainement pour prendre la mesure de votre bolide avant de trouver les meilleures trajectoires dans les tournants.

Les sprites des véhicules ne sont pas très grands, mais l'animation est ultrarapide.



Après quelques tours de circuit, au cours desquels votre véhicule a été mis à rude épreuve, il est temps de s'arrêter au stand. Le programme vous fournit un check-up de toutes les parties mécaniques qui risquent de vous poser problème dans les prochaines courses.



La cartouche vous permet de construire votre propre circuit, lorsque vous connaîtrez par cœur ceux qui sont proposés dans le jeu.

ACCROCHE TOI AU VOLANT AVEC

POWER DRIVE

IBM PC

CD-ROM

AMIGA

S.NES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

"48 circuits différents pour cette adaptation d'un programme célèbre de salles d'arcade. Le rendu graphique est fidèle à l'original."
PC LOISIRS, OCTOBRE 94

"Découvrez les joies du rallye. Attention aux sorties de routes intempestives!"
SUPERSONIC, OCTOBRE 94

"Avec ce titre, U.S. Gold devrait frapper fort, très fort. Cette simulation de courses de rallye bénéficie d'une réalisation tout simplement exceptionnelle. Power Drive devrait vous permettre de vous éclater."
JOYPAD, OCTOBRE 94

Rage Software

U.S. GOLD

ATTENTION AU DEPART...

U.S. GOLD

'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. ©1994 Sega Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the Nintendo Product Seals and other marks designated as 'TM' are trademarks of Nintendo. ©1994 Rage Software Ltd. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Published by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

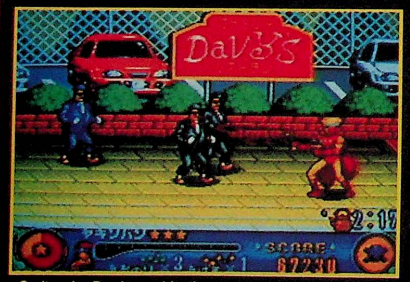
Yakisoban

NISSHIN/SFC
Disponible au Japon

Les programmeurs de Yakisoban ont fait très fort! Oyez, oyez bonnes gens, la légende de Yakisoban, le super-héros de la nouille instantanée! Les Ramen sont des nouilles chaudes très populaires au Japon, que l'on mange dans des grands bols, en essayant de faire le plus de bruit possible tout en évitant d'asperger ses voisins. Les fabricants de produits alimentaires se sont lancés, il y a quelques années, dans le marché des Ramen instantanées: ouvrez l'opercule d'un grand bol en plastique, rajoutez de l'eau chaude, remuez, et c'est prêt! Au Japon, on n'a pas de Bolino, mais des Ramen-minute. Parmi les nombreuses sociétés à produire des Ramen instantanées, il en est une qui s'est illustrée en créant un personnage, Yakisoban, habillé d'un collant moulant, et d'une espèce de casque en forme de bol en plastique de Ramen! Celui-ci sévit dans des pubs complètement délirantes à la télé, vantant ses Sobas (sorte de nouilles) à la viande. Le marketing étant une science exacte, au même titre que la sorcellerie ou la génétique lyssenkoviste, il s'est trouvé des marketeurs pour se dire: "Mais, c'est bien sûr! Faisons un jeu qui fera vendre les Ramen, qui feront vendre le jeu, qui fera vendre les Ramen." Un petit malin a même ajouté: "Et vice versa!"
Je ne précise ni l'intérêt du jeu, ni sa durée de vie – elle est proportionnelle au temps qu'il faut pour manger un bol de nouille. Bref, tout va bien au pays de la pub: on a inventé les cartouches de jeu instantanées... et jetables! GroQuik aurait été contacté pour tourner un jeu de rôles, et la Mère Denis affronte Mario dans "La Revanche des machines à laver mutantes"! Voilà, c'était la page culino-culturo-ludique de Consoles+, le magazine à déguster chaque mois!

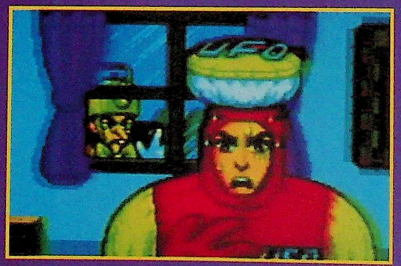
Le héros, Yakisoban, est le personnage fétiche d'une boite de nouilles instantanées. Il apparaît souvent dans les pubs TV avec son couvre-chef ridicule!

Comme dans les jeux de plates-formes traditionnels, bonus attractifs et mutants hideux se bousculent.



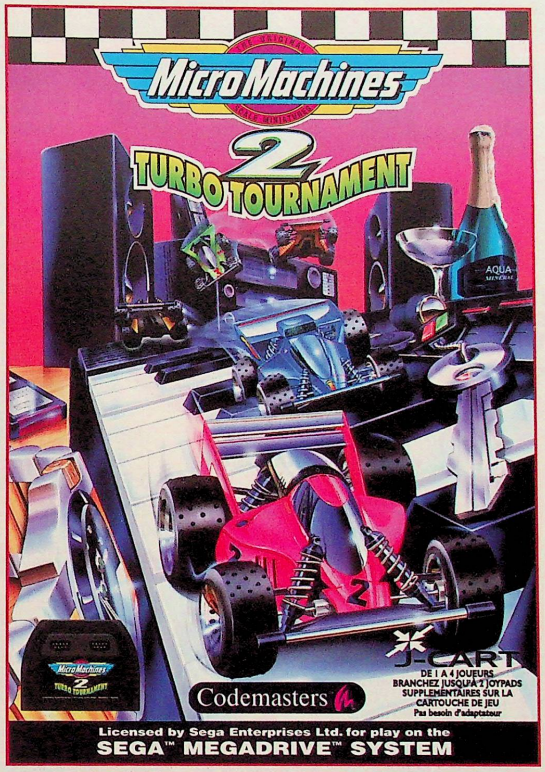
Sprites des Pas-beaux identiques et de taille réduite, décors simplifiés à l'extrême... Et un cadeau de Noël pour Ze Killer, un!

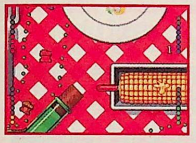
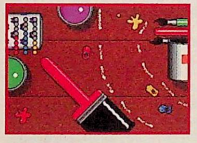
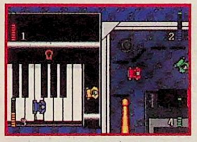
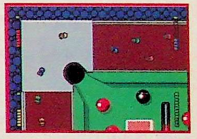
UN SCÉNARIO QUI NE VOUS LAISSE PAS SUR VOTRE FAIM!



Par la fenêtre, l'ombre de l'ennemi juré de Yakisoban se profile. Il enlève la jeune et belle fiancée de Yakisoban, Mayumi Chan, et va la forcer à manger des sushis faits avec des poissons pêchés dans la baie de Minamata!

Le jeu le plus fun de l'histoire du jeu vidéo est de retour



Plus grand, plus rapide, plus fou que jamais, jouable jusqu'a huit joueurs en simultanés et cela sans adapteur supplémentaire.

Avec ses 17 véhicules différents sur 51 parcours complètement déllrants, vous pourrez vous mesurer à des pilotes prêts à tout pour gagner.

Méflez-vous quand même, rangez ce jeu en lieu sûr, car il deviendra le plus convolté de votre collection...

PLAYER ONE 97%

PLAYER FUN 99%

Codemasters

© Codemasters Software Company Limited 1994. Codemasters and J-Cart are trademarks of Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a trademark of Lewis Galoob Toys. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

ULTIMA games

COMPTANT
ACHETE ECHANGE+ VEND
JEUX VIDEO NEUFS OU OCCASION - CONSOLES - ACCESSOIRES

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

3DO

- **3DO européenne + 2 jeux** 2.990 F
- 3DO PAL + 2 jeux 3.490 F
- Carte FMV NC
- Carte 3DO PC NC
- Joypad 349 F
- Pistolet 349 F
- Joystick NC
- Adaptateur NC
- Flight stick truemaster NC

Pour tout achat d'une 3DO neuve, nous rachetons votre ancien matériel

JEUX NEUFS & OCCASION

	NEUF	OCCASION
• ALONE IN THE DARK	249 F	199 F
• ROAD RUSH	375 F	
• BURNING SOLDIER	249 F	199 F
• DEMOLITION MAN	375 F	
• DOCTOR HAUZER	249 F	199 F
• DRAGON'S LAIR	199 F	149 F
• DRAGON BALL Z	NC	
• DRAGON LORE	375 F	
• FIFA SOCCER	349 F	
• GEX	375 F	
• GRIDDER	199 F	
• GUARDIAN WAR	375 F	149 F
• JURASSIC PARK	199 F	149 F
• MAD DOG II	375 F	249 F
• MEGA RACE	349 F	
• MICROCOSM	249 F	199 F
• NEED FOR SPEED	375 F	
• NOVASTORM	375 F	
• NIGHT TRAP	349 F	249 F
• OFF ROAD ORION	375 F	
• OUT OF THIS WORLD	199 F	149 F
• PATAANK	375 F	
• QUARANTINE	375 F	
• REBEL ASSAULT	375 F	
• SAMOURAI SHODOWN	NC	
• SHADOW	249 F	199 F
• SHERLOCK HOLMES VF	299 F	249 F
• SHOCK WAVES	249 F	199 F
• SUPER STREET FIGHTER II	NC	
• STARCONTROL II	249 F	199 F
• STELLAR 7	199 F	149 F
• THEME PARK	375 F	
• VR STALKER	249 F	199 F
• WAY OF WARRIOR	199 F	149 F
• WAIALAE GOLF	249 F	199 F
• WING COMMANDER	299 F	199 F

Echangez un de vos jeux 3 DO à partir de 50 F

Jaguar

JAGUAR FRANCAISE +1 Jeu 2.190 F garantie 1 an

- ✔ **JAGUAR FRANCAISE + 2 jeux** 2390 F
- ✔ **JAGUAR FRANCAISE d'occasion + 1 jeu** 1890 F

POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE JAGUAR, NOUS RACHETONS VOTRE ANCIEN MATÉRIEL

JEUX NEUFS
Notice en Français

• AIRCARS	499 F
• ALIENS VS PREDATOR	549 F
• BRUTAL SPORT FOOTBALL	399 F
• CHECKERED FLAG II	499 F
• CLUB DRIVE	399 F
• CRESCENT GALAXY	399 F
• DINO DUNES	399 F
• DOOM	549 F
• DOUBLE DRAGON V	449 F
• DRAGON BRUCE LEE	499 F
• FIGHT FOR LIFE	499 F
• KASUMI NINJA	499 F
• KICK OFF 3	399 F
• RAYMAN	499 F
• RAIDEN	399 F
• RISE OF THE ROBOTS	499 F
• STAR RAIDERS	399 F
• TEMPEST 2000	449 F
• THEME PARK	449 F
• TROY AIKMAN (Foot US)	399 F
• WOLSTEIN 3D	499 F
• ZOOL II	449 F

Nintendo

- ✔ **Super Nintendo + Street Fighter II turbo** 699 F
- ✔ **Super Nintendo + Mario all star + Mario 4** 899 F
- ✔ **Super Nintendo + Super Game boy + Mario all Star** 999 F
- ✔ **Super Nintendo + Donkey Kong** 1099 F

+ cadeau 2ème manette valeur 99 F

JEUX NEUFS FRANCAIS

Une manette gratuite pour tout achat d'un jeu SUPER NINTENDO neuf

• DONKEY KONG	449 F
• FINAL FANTASY III	479 F
• SECRET OF MANA + livre	449 F
• LE ROI LION	429 F
• DRAGON	429 F
• ACTRAISER II	349 F
• F1 POLE POSITION II	399 F
• DBZ III	449 F
• MORTAL KOMBAT II	449 F
• RETURN OF JEDI	449 F
• STREET RACER	399 F
• SPARKSTER	399 F
• SHAQ FU	399 F
• MAXIMUM CARNAGE	479 F
• SUPER STREET FIGHTER II	449 F
• BATMAN ET ROBIN	429 F
• MICKEY MANIA	449 F
• EARTHWORM TIM	449 F
• BOMBERMAN II	339 F
• POWER RANGER	399 F
• INDIANA JONES	449 F

NOUVEAU SUPER GAME BOY 389 F

ULTIMA Boutiques Province

• Aix en Provence	9, rue d'Italie	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bordeaux	203, rue Sainte Catherine	33000	
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 09 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 29 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95, bis rue Frédéric Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Metz	8, avenue de Lâtre de Tassigny	57000	
• Nimes	4, rue des Greffières	30000	Tél : 66 76 16 16
• Pontarlier	7, rue du Bastion	25000	Tél : 81 39 79 54
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence

NOUVELLE BOUTIQUE BORDEAUX
203, rue de Sainte Catherine

••• REVENDEURS, REJOIGNEZ - NOUS •••
Si vous avez un projet d'ouverture d'un magasin ou si votre commerce existe déjà et que vous voulez profiter de notre expérience sur un marché ou nous sommes leader depuis plus de 10 ans,
CONTACTEZ-NOUS
au 43 55 72 77

NOUVEAU
3615 ULTIMA GAMES
MINITEL 3615 ULTIMA GAMES
News, promos, échanges, occasions, VPC (la moins chères de France)

ULTIMA games

1ère chaîne de magasins de jeux neufs et occasions en France !!!

ULTIMA - REPUBLIQUE
5 Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél : (1) 43 38 96 31
Fax : (1) 43 38 11 86
NEUF - OCCASION - ECHANGE+
+ de 5000 jeux

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - 75008 PARIS
Tél : (1) 42 94 97 14
OCCASION - ECHANGE+
+ de 1000 jeux

OUVERTURE TOUS LES DIMANCHES DU MOIS DE DECEMBRE DE 14H à 18H

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - 75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 33 00
Métro Placed'Italie
NEUF - OCCASION - ECHANGE+
+ de 5000 jeux

COMPTANT
ACHETE - ECHANGE+ - VEND
JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES

Mégadrive

MATERIEL

- ✔ **Megadrive* Française complète garantie 3 mois** 390 F
- ✔ **Megadrive Française + sonic 2** 699 F
- ✔ **Megadrive Française + virtual racing** 1099 F
- ✔ **Megadrive Française + le roi lion** 999 F

MEGA CD

+ 200 jeux a des prix imbattables

- MEGA CD* 990 F
- CDX 329 F

JEUX NOUVEAUTES

Pour tout achat d'un jeu neuf Mégadrive, nous vous offrons une manette de jeu

• SHINING FORCE II	399 F
• LE ROI LION	399 F
• SHAQ FU	399 F
• FIFA 95	349 F
• SONIC IV	375 F
• MORTAL KOMBAT II	399 F
• URBAN STRIKE	399 F
• SUPER STREET FIGHTER II	399 F
• DRAGON	399 F
• RUGBY	399 F
• MICKEYMANIA	399 F
• TINY TOONS ADVENTURE	399 F
• SPARKTER	399 F
• EARTH WORM JIM	399 F
• VIRTUAL RACING	449 F

JEUX OCCASIONS

• SONIC	49 F	• OLYMPIC GOLD	199 F
• ALTERED BEAST	49 F	• DESERT STRIKE	199 F
• SPACE HARRIER	49 F	• ROCKET KNIGHT	199 F
• ZOOM	49 F	• ASTERIX	199 F
• CRACK DOWN	49 F	• MORTAL KOMBAT	199 F
• FANTASIA	99 F	• DAVIS CUP	249 F
• GOLDEN AXE	119 F	• FLASH BACK	249 F
• KID KAMELEON	119 F	• PSG	249 F
• CASTLE OF ILLUSION	119 F	• THUNDER FORCE-4	249 F
• LHX	119 F	• STREET FIGHTER 2	249 F
• QUACK SHOT	119 F	• TOURNAMENT FIGHTER	249 F
• EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F	• WINTER OLYMPICS	249 F
• SPEED BALL 2	149 F	• WIZ'N'LIZ	249 F
• BUBSY	149 F	• **FIFA SOCCER**	**149 F**
• PREDATOR 2	149 F	• NBA JAM	299 F
• WONDER BOY 5	149 F	• TWO TRIBES (POPULOUS 2)	299 F
• MONACO GP	149 F	• WIMBLEDON	299 F
• JURASSIC PARK	129 F	• WORLD CUP USA'94	299 F
• COOL SPOT	149 F	• ART OF FIGHTING	299 F
• FATAL FURY	149 F	• PETE SAMPRAS	299 F
• STREET OF RAGE 2	199 F	• SHINING DARKNESS	299 F
• TINY TOONS	199 F	• STREET OF RAGE 3	299 F
• ALADDIN	149 F	• SONIC 3	349 F
• TURTLES IN HYPERSTONE	199 F	• F1	349 F
• SONIC SPINBALL	199 F	• VIRTUA RACING	399 F
• ECCO THE DOLPHIN	199 F		

+ de 2000 jeux à des tous petits prix

Saturn

- ✔ **Saturn Console** NC
- BATTLE MONSTERS
- BLUE DETECTIVE
- CLOCKWORK KNIGHT
- CYBER RACE
- DAYTONA USA
- DEADLUS
- GALE RACER
- GOTA
- NEO HIRIDE
- PANZER DRAGON
- PEBBLE BEACH GOLF
- PINBALL
- RAMPO
- RAYEARTH
- RIGLOAD SAGA
- SHINOBIEX
- SUPER MYSTERY MANSION
- VIRTUAL FIGHTER

NOUS RACHETONS TOUT VOTRE ANCIEN MATERIEL ET VOS JEUX AU PLUS HAUT COURS POUR TOUT ACHAT D'UNE CONSOLE SATURN NEUVE

32 X system

- ✔ **32 X system 1290 F**
- AFTER BURNER
- COLLEGE BASKETBALL
- COSMIC CARNAGE
- DOOM
- FARENHEIT CD
- GOLF MAGAZINE
- METAL HEAD
- MIDNIGHT RAIDERS CD
- SONIC CHAOTKS
- SPACEHARRIER PERFECT
- STAR WARS ARCADE
- SUPER MOTOR CROSS
- SURGICAL STRICKE CD
- TEMPO
- TOC MONTANA
- VIRTUA RACING DX
- WIREHAED CX

NOUS RACHETONS TOUT VOTRE ANCIEN MATERIEL ET VOS JEUX POUR L'ACHAT D'UNE CONSOLE 32X NEUVE

Occasions

PLUS DE 5000 JEUX DISPONIBLES
(Voltaire/Gobelins)

30 à 80% moins chers que les jeux neufs.

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** presque tous les jeux (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins. Sous 24 h par correspondance par chèque.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasion **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Nos jeux sont testés, sans virus, originaux et avec notice. Nos jeux sont **30 à 80 % MOINS CHERS** que le prix neuf. Nous avons de nombreux jeux à moins de 100F.*

ECHANGE

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre des jeux d'occasion ou **NEUFS.**

CARTE DE FIDELITE
4 JEUX ACHETÉS sur une période d'un an **= 1 JEU GRATUIT AU CHOIX**

*sauf NINTENDO + occasions

PRIX IMBATTABLES
CONTACTEZ-NOUS !
Vous ne le regretterez pas
LES MOINS CHERS DU MARCHE

NOUVEAU
3615 ULTIMA GAMES
→ **PROMO**
→ **OCCASIONS**
→ **VPC** (la moins chère de France)

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA VPC
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.
Nom ..... Prénom .....
Adresse complète : .....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE .....SIGNATURE

CONSOLE + 12/94

Kidôbutôden G Gundam

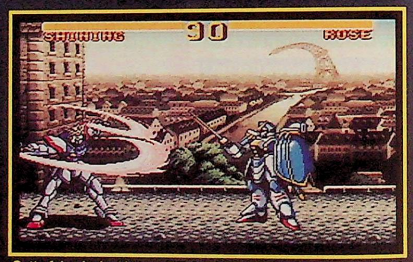
BANDAI/SFC
décembre au Japon

"Gundam" est une série d'animés qui n'est plus à présenter. Au Japon, sans atteindre la longévité de Godzilla, elle commence à faire partie du paysage audiovisuel nippon, et pas un écolier japonais n'ignore qui est Gundam. C'est sans doute la raison pour laquelle Bandai nous propose une nouvelle version des aventures du robot-vedette sur Super Famicom.

Le jeu consiste en une suite de duels entre des "Mobile Suit", nom donné à ces robots géants dans lesquels un pilote prend place. Cinq Mobile Suit de la famille des Gundam vous sont proposés. Chaque affrontement se déroule en trois rounds, ou deux si un des adversaires remporte les deux manches consécutives. A chaque fois que vous triomphez d'un des Mobile Suit, vous vous emparez de ses particularités. Chacun d'eux se bat suivant l'art martial de son pays d'origine. Par exemple, Shining Gundam, originaire de Neo-Japan, se bat comme un karateka. Dragon Gundam, de Neo-China, utilise le kung-fu. Lors des matchs, vous ne pouvez changer d'armure ou de Mobile Suit avant la fin du combat. Les coups de l'adversaire vont mettre à rude épreuve vos protections, et même détruire votre Mobile Suit si vous vous battez comme un manche!

Dans un Kyoto dévasté, où la tour d'un temple penche d'un air misérable, les combats entre les deux Mobile Suit font rage.

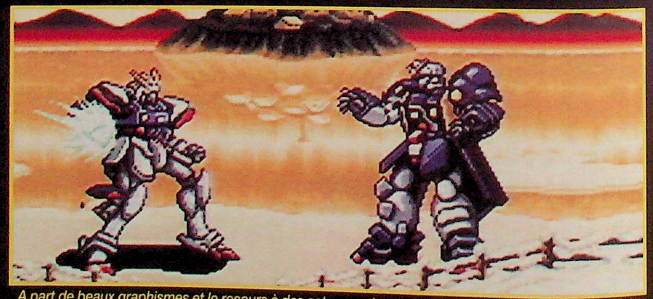
Chaque duel se déroule dans un décor différent. Mais chacune des manches se passe à un moment différent de la journée: matin, après-midi ou soir. Deux modes sont proposés au joueur: le mode Versus, dans lequel vous affrontez un autre joueur ou l'ordinateur, et le mode Scénario. Ce dernier varie suivant le Mobile Suit que vous avez choisi d'incarner. Mais chacune des cinq histoires possibles dans ce scénario est basée sur le dessin animé. Il y a dix Mobile Suit Gundam à affronter, dont le Gundam originel, qui est en fait le big boss de la fin du jeu.



Cette fois-ci, c'est la tour Eiffel qui a pris un petit coup de vieux!

UNE JOURNÉE POUR VAINCRE OU MOURIR

Les combats entre ce genre de mastodonte de métal peuvent s'éterniser. Après s'être levé, le soleil brille sur les combats qui se déroulent devant le Sphinx de la pyramide de Kheops, avant de se coucher.


A part de beaux graphismes et le recours à des acteurs qui raviront les passionnés de Gundam, cette cartouche n'offre pas grand-chose d'excitant.

MEGA DRIVE

Ça Va péter!

BOOGERMAN™
A PICK AND FLICK ADVENTURE
Interplay™

DISPONIBLE SUR. SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12.
© 1994 Interplay Productions Ltd. Boogerman is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved

Kidôsenshi Gundam

BANDAI/SFC
N.C.

Décidément, Bandai est persuadé en ce moment que c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Après son Kidôbutôden G Gundam, Bandai s'apprête à commercialiser au Japon une autre cartouche basée sur la série d'animés, qui commence à dater un peu. Le jeu est complètement différent cette fois-ci, puisqu'il s'agit d'un jeu de stratégie/jeu de rôles. Deux scénarios sont disponibles. Le premier reprend l'histoire de la série TV, sortie il y a quelques années, et comprend quatorze étapes. L'autre a été écrit entièrement pour le jeu, et ne possède que six niveaux. Kidôsenshi est vu en pseudo-3D isométrique. Vous incarnez Amuro Ray, le pilote du Mobile Suit RX 78 Gundam. Vous dirigez aussi toute une section de robots. Chaque robot dispose d'une certaine quantité d'énergie. Vous l'utilisez pour vous déplacez, ou bien pour combattre. Le but du jeu est d'utiliser l'énergie de chaque robot le plus efficacement possible. Vous pouvez tendre des embuscades, lancer un raid sur les troupes ennemise, explorer une zone... Au fur et à mesure de vos victoires, vos troupes augmentent leur niveau d'expérience, de même qu'elles reçoivent plus d'énergie.

Vous devez d'abord sélectionner le type d'action que vous souhaiter réaliser (déplacement, attaque, objets à récupérer...). Il ne s'agit pas d'un jeu d'action pur et dur où vous pouvez enchaîner rapidement un déplacement et une attaque, mais plutôt d'un jeu de simulation.

Rien n'amuse plus les Mobile Suit que de détruire immeubles et maisons. Taquins, va!

Dans les ruines d'une cité dévastée par une explosion nucléaire, Gundam affronte un autre Mobile Suit.

Cerné par des éléments adverses, Gundam est dans une situation difficile.

Les combats se déroulent également dans l'espace, entre deux météorites. Votre système d'acquisition de données vous avertit que votre adversaire en armure orange est un MS (Mobile Suit)-06F équipé d'un LV-1. Vous voilà prévenu maintenant!

Soleil
UN JEU D'AVENTURE EN FRANÇAIS
SI PASSIONNANT QUE VOUS N'AVEZ PAS FINI D'EN FAIRE LE TOUR.
I.Stellarum fixarum Sphœra immobilis
II.Saturnus anno 30 revolvitur
III. Iovis 12 annorum revolutio
IIII Martis bima revolutio
V Telluris
Terra
cum orbe Lunari annol. revolutio
VI.Venus nonimeseris
VII Mercurij 80 dierum
Sol
SEULS LES 7 POUVOIRS DE L'ÉPÉE ET VOTRE RÉFLEXION SAUVERONT LES 19 SITES DE VOTRE ROYAUME DE L'EMPRISE DES MONSTRES.
LINTAS
SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.
36 68 01 10
2,19 F / MIN.
3615 SEGA
1,27 F / MIN.

Wagan Paradise

Wagan se balade aussi bien dans les airs que sous les flots.

Le personnage fétiche que Namco a créé à destination des plus jeunes est une espèce de petit dragon appelé Wagan. Il vit sur une île en compagnie d'une tripotée d'animaux. Ses aventures, après avoir débuté sur NES, se sont poursuivies sur SFC, dont le premier épisode a été un succès considérable au Japon. La cartouche s'était baladée parmi les meilleures ventes pendant quelques mois. Certes, au Japon, la pénétration de la console 16 bits de Nintendo est beaucoup plus importante qu'en Europe ou aux Etats-Unis, et il n'est pas rare de la trouver dans le coffre à jouer de bambins. Malgré le nombre important d'utilisateurs en herbe, il existe peu de cartouches spécifiques pour la tranche d'âge 4-8 ans, et cela explique sans doute les ventes excellentes de Namco.

Quoi qu'il en soit, Namco a décidé de réitérer son succès précédent avec un nouveau titre: Wagan Paradise. La cartouche est basée sur la même stratégie: un jeu de plates-formes ultra-simple (rarement plus d'un ennemi par écran, des personnages mignons, une action qui se résume à sauter ou à avancer...), entrecoupé de petits jeux, le plus souvent éducatifs (mini-jeux d'action, jeux basés sur la mémoire ou sur l'apprentissage du calcul ou de la lecture). Bref, l'idée est très bonne et concurrence directement des machines spécialisées comme la Pico de Sega. Mais n'espérez pas intéresser votre petit frère: aucune version autre que la japonaise n'est prévue pour le moment!

Les décors pastel de l'île de Wagan font très "animé".

NAMCO/SFC

disponible au Japon

Wagan Paradise est un jeu de plates-formes adapté aux très jeunes. N'espérez pas voir plus de deux adversaires par écran!

Le jeu comprend une série de mini-jeux, comme ce petit basket-ball.

Dans ce jeu dans le jeu, le petit Japonais doit lire le nom de l'objet ou de l'animal et l'associer à sa représentation graphique.

CRAMPONNEZ VOUS !

NEWMAN HAAS INDYCAR™ featuring Nigel Mansell

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

* COÛT DE L'APPEL 2,19F/mn

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

Acclaim entertainment inc.

The racing car and all depictions of likenesses there of are the property of Newman Haas Racing. All rights reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license to Championship Auto Racing Teams, Inc. IndyCar® Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™ , the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved.

Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

LE JAPON EN DIRECT

Les RPG au Japon: la folie contagieuse!

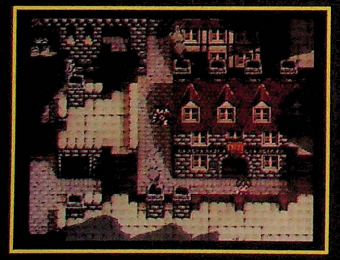
Role Playing Game

Bien avant les shoot-them-up ou les jeux de plates-formes, les jeux de rôles représentent au Japon la plus importante production de jeux vidéo. Ils ne touchent pas seulement les adolescents, mais tous les publics, et ont ainsi peu à peu constitué un marché colossal, où les recettes, mais également les investissements, se chiffrent par dizaines de millions de yen.

A Tokyo, il n'est pas rare de voir des adultes acheter une SFC pour pouvoir uniquement jouer à un jeu de rôles. A chaque sortie d'un titre – qui est invariablement en rupture de stock dès le premier jour –, des milliers de Japonais passent la nuit devant les magasins, munis d'un sac de couchage et d'un casse-croûte, pour être certains d'avoir leurs précieuses cartouches, le lendemain matin! En termes de machines, la SFC a un avantage considérable sur ses rivales. Le Mega CD dispose d'excellents titres, certes, mais en quantité limitée. La PC Engine, elle, possède des titres aux ambitions et aux ventes plus limitées que celles de sa rivale (Nintendo).

L'évolution principale de ces dernières années pour les jeux de rôles a été l'apparition de véritables super-productions, mobilisant des armées de programmeurs, des légions de graphistes et des divisions entières de musiciens, pendant un à deux ans. Pour réaliser des scénarios de plus en plus étoffés et originaux, les éditeurs font désormais très souvent appel à des scénaristes professionnels, des écrivains spécialisés dans l'héroic-fantasy ou encore des artistes à l'imagination fertile. Une amélioration notable de la qualité de la représentation graphique des décors a suivi également l'accroissement de popularité de ce type de jeu. Enfin, dernière innovation, les RPG (Role Playing Game, nom des jeux de rôles au Japon) s'évadent peu à peu du ghetto culturel qui les limitait à l'heroic-fantasy et aux aventures se déroulant à des époques moyenâgeuses, pour envahir l'Antiquité ou la science fiction.

Le déroulement des combats est très différent d'un jeu à l'autre. Les Zelda vous proposent des affrontements en direct (sur le même plan que vos déplacements) alors qu'un Final Fantasy ou un Albert Odyssey vous projette dans une aire de combat.



Chaque jeu d'aventure a ses auberges et ses villes. Vous devez vous y rendre pour sauvegarder mais également pour récolter des informations indispensables à la suite de votre quête.

Vous êtes un fan de RPG? Sachez déchiffrer le japonais

Première conséquence de cette évolution: seuls les éditeurs importants peuvent se permettre d'investir les sommes nécessaires. Voilà pourquoi les éditeurs nippons ne traduisent et ne distribuent qu'une faible partie de leur production. Aussi les fanas de jeux de rôles doivent-ils souvent passer par des écrans de texte en japonais. Mais il y a fort à parier que, devant ces coûts colossaux, les éditeurs chercheront à rentabiliser au maximum leur investissement et à distribuer en dehors du Japon!

Et cela risque de devenir d'autant plus vrai que les prochains épisodes seront réalisés sur consoles 32 bits, demandant un travail plus important aux graphistes. L'invasion des jeux de rôles nippons est donc bien pour demain! En attendant, voici quelques-uns des prochains titres à sortir, qui risquent de faire parler d'eux.

Une fois sorti des villages, vous devrez faire face à des hordes de monstres patibulaires qui n'auront de cesse de vous poursuivre. L'aventure c'est l'aventure!...

Tous les jeux d'aventure sur SFC utilisent le mode 7 de la console pour vous présenter la carte. Des montures vous permettent de vous déplacer d'un endroit à l'autre sur cette carte.

APPRENEZ LE NIPPON-GO!

Un problème se pose lors des traductions des jeux de rôles: les développeurs nippons, encore aujourd'hui, ne se préoccupent pas d'éventuelles versions en d'autres langues lorsqu'ils conçoivent le jeu. Or le japonais, avec ses kanjis, est une langue très concise. Les fenêtres dans lesquelles apparaît le texte sont généralement trop petites pour faire tenir la traduction exacte du texte original japonais. Les traducteurs doivent alors supprimer les trois quart de l'histoire pour faire rentrer le texte. On arrive à des scénarios en anglais – ou pire, en français qui est le plus souvent une traduction de la traduction américaine! – d'une pauvreté affligeante, sans la magie des mots, sans les détails du texte original.

Certains jeux peuvent être joués en version originale japonaise, mais il arrive souvent que vous vous retrouviez, comme ici, confrontés à plusieurs réponses possibles. Là, la chance est un facteur déterminant.

Des nouveautés tous les jours !!
N'hésitez pas à nous contacter pour des titres ne figurant pas sur ces listes. Nous contacter pour les meilleurs prix sur PC & 3DO ...

DRAGON BALL Z
Figurines (30cm) 139 F
Tee Shirt 99 F
Cartes - Classeurs
K7 video - Mangas

Info GAME ACTION

5-% sur tous vos achats de Décembre
DU NOUVEAU 5-%
pour la province et la région Rhône-Alpes
une seule adresse pour commander
tous vos jeux vidéo en import direct des US:
Ouvert du lundi au samedi
de 9h30 à 19h00
113 rue Anatole France
69100 Villeurbanne 78.03.19.36
Métro Gratte-Ciel

Super Nintendo	Prix US	Prix Fr
Donkey kong	450 Fr	499 Fr
Mickey mania	415 Fr	499 Fr
Earthworm Jim	415 Fr	449 Fr
Street Racer	tel.	tel.
Dragon		399 Fr
Sup bomberman 2		399 Fr
Final fantaisie III	459 Fr	559 Fr
Secret of mana		449 Fr
Le roi lion	436 Fr	tel
Shaq fu	399 Fr	439 Fr
Le livre de la jungle		429 Fr
Mortel kombat 2	449 Fr	499 Fr
F1 Pole Position 2		489 Fr
Console et accessoires : Tél.		

Mega Drive	Prix US	Prix Fr
NBA Live 95		419 Fr
FiFa 95		380 Fr
Earth Worm Jim		399 Fr
NHL Hockey 95	360 Fr	399 Fr
Dragon		399 Fr
Mortal Kombat 2		399 Fr
Micro Machines 2		449 Fr
Sonic & Knuckles	379 Fr	399 Fr
Shaq Fu	389 Fr	419 Fr
Urban strike	349 Fr	389 Fr
Le Roi Lion		399 Fr
Le livre de la jungle		389 Fr
Mickey Mania	370 Fr	399 Fr
Ecco 2	339 Fr	399 Fr

32 X	Prix
Console 32X	Tél
Virtual racing	Tél
Doom	Tél
Starwar	Tél
Super after burner	Tél
Accessoires	Tél
Autres titres	Tél

3DO	Prix
FIFA SOCCER	385 Fr
Theme park	385 Fr
Road Rash	393 Fr
Sherlock Holmes	352 Fr
Pat tank	379 Fr
Guardian wars	352 Fr
Burning soldier	385 Fr
Star control II	385 Fr
Autre titre	Tel

Game Boy	Prix
Choplifter 3	Tel
Mister Nutz	229
Le roi lion	239
Duck tales 2	292
Desert strike	229
Bomberman 2	259
Jungle book	229
Mortel kombat 2	259

Game Gear	Prix
Ecco 2	Tel
Le roi lion	Tel
F1	199
Mortel Kombat 2	299
Sonic triple trouble	299
Dragon	229
Jungle Book	239

Dépôt vente de jeux d'occasion sur SN - MD - GG - GB - Nec - NéoGéo - PC - Amiga...

REVENDEURS VIDEO CLUB CONTACTEZ NOUS

Bon de COMMANDE - Livraison rapide

Titre	Prix	Qte	console

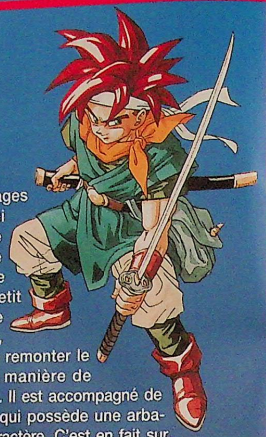
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
CP.....Ville.....

Précisez SFC ☐ MD ☐ MD US ☐ GG ☐ GB ☐ SN ☐
Frais de port 30Fr jeux & goodies 70Fr console
Règlement mandat lettre: ☐
chèque : ☐
SIGNATURE: (des parents)
libellez vos chèques à l'ordre de INFOGAME ACTION
à renvoyer à: INFO GAME ACTION
113 rue Anatole France - 69100 Villeurbanne

C+36

Chrono Trigger

Role Playing Game



SQUARE/SFC

N.C.

Il était une fois un éditeur japonais qui, pour célébrer la vente de sa dix millionième cartouche, décida de créer un jeu qui en mettrait plein la vue à tout le monde! Pour cela, il réunit trois fées. La fée Horii Yuuji n'en était pas à son coup d'essai, puisqu'on lui devait la série des Dragon Quest, premiers jeux de rôles par leurs ventes au Japon. Le deuxième membre de l'équipe, la fée Toriyama Akira, s'était contentée d'être l'auteur d'un certain Dragon Ball Z. Enfin, la troisième fée, Sakaguchi Ironobu, travaillait officiellement pour Square en tant que vice-présidente et, à ses heures perdues, jouait de la mandoline et créait la série des Final Fantasy (numéro 2 des ventes de jeux de rôles au Japon).
Le fruit des méditations intenses (cela leur a pris quand même deux ans!) de cette équipe s'appelle Chrono Trigger. Les habitués du genre ne seront pas trop déroutés, puisque Chrono Trigger reprend le système de jeu de la série des Final Fantasy. Le monde à explorer est encore plus vaste que dans les FF précédents et, graphiquement, il a encore été amélioré. Le personnage principal du jeu s'appelle Chrono. C'est un jeune garçon, armé d'un katana. La première quête de Chrono, celle qui va augurer ses voyages dans la passé aussi bien que dans le futur, a lieu à la suite d'un accident qui se déroule dans son petit village. Désireux de réparer une bévue, Chrono va tenter de remonter le temps, un peu à la manière de "Retour vers le futur". Il est accompagné de sa petite amie, Mal, qui possède une arbalète... et un sacré caractère. C'est en fait sur elle que repose l'énigme du jeu. Luca est une autre compagne. Elle passe son temps à inventer des appareils, le plus souvent très utiles, mais quelquefois fauteurs de trouble, et se promène toujours avec son marteau. Kaeru, qui veut dire grenouille en japonais, est un chevalier qui a été transformé en crapaud. Il possède un bouclier et une épée. Eila se joindra à la petite troupe lorsque Chrono et ses amis iront visiter l'ère préhistorique. Armée d'une massue, elle n'hésite pas à détruire tout ce qu'elle n'aime pas. Enfin, Robo l'androïde sera rencontré au cours d'un voyage dans le futur.

Au-dessus du plan stylisé vogue l'appareil qui vous permettra de voyager dans le temps.

Les combats acharnés font partie intégrante de Chrono Trigger.

Les effets de lumière sont superbes.

Les monstres ne vous laisseront pas une seconde de repos. Ici, vous devrez défendre chèrement votre maigre pitance.

Dans chaque époque que vous visiterez, vous allez être confronté à une série de problèmes qu'il vous faudra essayer de résoudre au mieux.

Chrono Trigger, s'il reste dans le prolongement de la série des Final Fantasy, est plus orienté action.

Aretha II

YANOMAN/SFC

décembre au Japon

Role Playing Game

Aretha II est le nom du nouveau jeu de rôles de Yanoman, l'éditeur à qui l'ont doit le superbe Feda. Cette fois encore, Yanoman a fait les choses en grand : Aretha II promet de vous faire passer des nuits blanches!
Harold, un jeune garçon, appelle à l'aide l'un de ses meilleurs amis, Miron, une espèce de lézard géant, souverain d'un petit royaume. Une force maléfique, l'Ombre des ténèbres, est en train d'étendre son emprise sur le pays tout entier, cité après cité, province après province. Miron s'élance au secours de son ami, en compagnie de Yuno et de Doll, un jeune magicien qui a le don de foudroyer à distance ses adversaires. Deux autres personnages se joindront à eux durant leur quête. La petite troupe va bientôt apprendre que la possession des quatre mystérieuses pierres des sortilèges peut seule anéantir la puissance formidable de l'Ombre des ténèbres.
La qualité des graphismes et le souci du détail, notamment pour les représentations de la nature et des bâtiments (en particulier leurs intérieurs), est excellente. Les quêtes, explorations de donjon et objets à récupérer alternent avec les séquences de combat. Ceux-ci sont très originaux: ils se déroulent en temps réel. Ainsi, pendant un combat, alors que vous faites face à deux bestioles patibulaires, il peut arriver que vous soyez attaqué dans le dos par un troisième Pas-Beau! Mais pas de panique, les programmeurs ont tout prévu! Au-dessus de la fenêtre principale, vous disposez de trois autres petites vues vous permettant de surveiller votre droite, votre gauche et vos arrières; au cas où des "amis" viendraient se joindre à la "fête"!

Aretha II gère les conditions atmosphériques: pluie, bourrasque ou brouillard!

Votre quête vous fera parcourir des kilomètres.

Les combats et leur mise en scène sont hyper classiques, à part les trois fenêtres-rétroviseurs en haut de l'écran.

Savant dosage des trois éléments fondamentaux.

Les discussions et dialogues avec les multiples personnages du jeu vous permettront d'avancer dans votre quête. Malheureusement, ils sont en japonais!

3615 ALLGAMES

Les meilleurs magasins en EUROPE sur un seul et unique 3615 !!

...Alors LES PRIX... je t'en parle même pas !!

Tu es Bloqué dans un jeu? + de 1000 tips et codes. Et si ça te suffit pas, DOC GAMES répond à tes questions !!

GAGNE les Hits les plus récents pour ta console chaque SEMAINE avec

AXYOM

3615 ALL GAMES c'est aussi :

✔ Des petites annonces,

✔ L'actu des Goodies Jap et US,

✔ Les nouveautés, les previews..

2,19 F la min

Front Mission

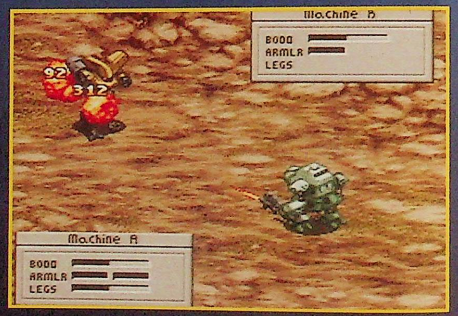
Role Playing Game

SQUARE/SFC — N.C.

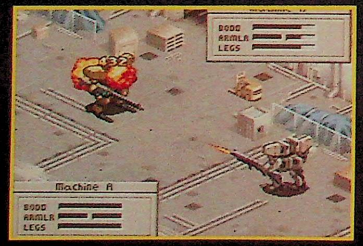
Dans un futur proche, il ne reste plus que deux blocs: l'OCU (Oceania Union Alliance), qui regroupe l'Australie, le Japon et le reste de l'Asie du Sud-Est, et l'USN (Fédération du Nouveau Continent), composée des pays d'Amérique latine, centrale, du Canada et des USA. Les deux puissances s'affrontent dans les îles Afuman, situées au milieu du Pacifique.
Le héros de ce jeu de rôles s'appelle Roid. Il a 23 ans et vient d'Australie. C'est un pilote d'élite de l'OCU et le chef des Canyon Crow, mercenaires qui se battent pour l'OCU. Yan est une jeune Chinoise de 19 ans. Elle est à la recherche de son frère disparu. Elle a entendu dire qu'il se trouvait dans les îles Afuman, et a pensé que s'engager dans les Canyon Crow était la meilleure façon de le retrouver. Kisu a 23 ans et s'est fait mercenaire afin de gagner le plus d'argent le plus rapidement possible. Enfin, Karen, 23 ans, est un pilote de l'OCU et la petite amie de Roid. Par rapport aux autres jeux de rôles, Front Mission offre des combats entièrement animés. Plus question de faire face à une série de Pas-Beaux, et de s'échanger des coups, bien sagement et chacun son tour, en voyant des points de vie s'évanouir! Le jeu est vu en pseudo-3D isométrique et, suivant le champ de bataille (région désertique ou combat de rue dans une mégalopole, par exemple), le joueur devra sélectionner l'angle de vue le plus adéquat. Les combats ont lieu à travers des robots, genre Mobile Suit Gundam. L'une des difficultés du jeu consiste à gérer vos robots et à les choisir en fonction de tel ou tel adversaire.

Les combats sont animés en pseudo-3D isométrique.

Un avion-cargo s'est crashé dans un lac: vos troupes fouillent ses décombres.

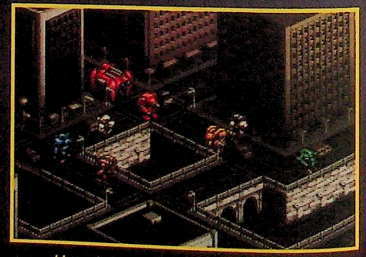


Toujours les points de dommage, mais on a gagné des animations sympa.



Graphiquement, les affrontements sont splendides.

Dans le quartier de Shinjuku, au nord-ouest de Tokyo, les troupes se préparent.


L'une de vos unités patrouille dans la ville.

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

AXYOM

METS LE TURBO, PRENDS UN MICRO

CONFIGURATION APPLE MACINTOSH COMPLETE
Performa LC 460 4/80 6900 F
Performa LC 475 4/250 9850 F
Performa 630 4/250 10490 F
Performa 630 8/250/CD 11900 F
Comprend
logiciel Claris works
écran 14" couleur
clavier + souris

TOP CD-ROM
JEUX
FULL THROTTLE (PC)
INCA 2 (PC)
LITTLE BIG ADVENTURE (PC)
MYST (MAC & PC)
OUTPOST (PC)
THE 11TH HOUR (PC)
THEME PARK (MAC & PC)
ENCYCLOPEDIES
ENCYCLOPEDIE MULTIMEDIA AXIS (PC)
HOW COMPUTER WORKS (MAC & PC)
LE ROBERT ELECTRONIQUE (MAC & PC)
MICROSOFT ENCARTA (MAC & PC)
EDUCATIFS
ADI ECOLE (PC)
L'ATELIER DES TOUT PETITS (MAC)
L'ANGLAIS EN 90 LECONS (MAC & PC)
DIVERS
ATLAS DU MONDE (PC)
LES LEGENDES DU JAZZ (PC)
MULTIMEDIA MOZART (PC)
CINEMANIA 94 (MAC & PC)
LEONARD DE VINCI (MAC)

PC COMPLET DX/DX2/DX4 VLB
486 DX-40 4/171 5260 Frs.
486 DX2-66 4/171 5640 Frs.
486 DX4-100 4/171 8155 Frs.
PC 486 Werling monté et testé
RAM 4 Mo ext. 32 Mo
Disque Dur 171 Mo
Lecteur 1,44 Mo
Boitier Desktop ou Tower
Carte Vidéo Cirrus 5428 1Mo ext 2Mo
CC VLB - IDE
Clavier 102 touches + Souris
DD 260 Mo + 200F
DD 345 Mo + 300F
DD 428 Mo + 400F
DD 528 Mo + 500F
PENTIUM 60 MHZ 8/260 12 500 Frs.
RAM 8 Mo ext. 128 Mo
Disque Dur 171 Mo
Lecteur 1,44 Mo
Clavier 102 touches + Souris
Boitier Desktop ou Tower
DD 345 Mo + 300F
DD 428 Mo + 400F

CONFIGURATION MULTIMEDIA
486 DX2-66 4/345 + CD ROM + ...
9 990 Frs.
PC Werling 486 DX2-66
•3*VLB, 256 Ko-cache
•RAM 4 Mo ext. 32 Mo
•Disque Dur 345 Mo
•Lecteur 1,44 Mo
•Carte vidéo cirrus 1Mo ext 2Mo
•Clavier 102 touches + Souris
•Boitier Desktop ou Tower
+ Ecran 14" svga 1024*768 NE
+ CD-Rom double vitesse
+ SoundBlaster 16 value
+ 2 Hauts-Parleurs 2*10 W
+ MS-Dos 6.2 & Windows 3.11
+ Tapis souris + joystick ou gamepad

Ecran 14" SVGA 1024*768 NE 1560 F
Ecran 15" SVGA 1024*768 NE 2220 F
Ecran 17" SVGA 1280*1024 NE 4400 F
CD-ROM Mitsumi double vit. (IDE+CC) 890 F
CD-ROM Panasonic double vit. (IDE+CC) 1690 F
CD-ROM Mitsumi triple vit. (IDE+CC) 1395 F
CD-ROM Plextor quadruple vit. (SCSI2) 4090 F
Carte Son SoundBlaster 16 VAlue 795 F
Carte Son SoundBlaster 16 MCD 1120 F
Carte Son SoundBlaster 16 AWE 32 2090 F
Hauts-Parleurs 2 x 5 W 110 F
Hauts-Parleurs 2 x 10 W 199 F
Hauts-Parleurs 2 x 70 W 520 F
Clavier 102 touches 190 F
Joystick analogique 190 F
Gamepad analogique 190 F
Ms-Dos 6.2 & Windows 3.11 890 F

• Reprise de vos anciennes consoles et jeux pour l'achat de toute configuration.
• Cette publicité n'est pas exhaustive, contactez nous pour tout autre produit.
• Devis gratuit par téléphone / courrier.
• Assistance téléphonique gratuite 3 mois.
• Ordinateurs montés et testés, Garantie 1 an

486 DX A PARTIR DE 5260 F

photo non contractuelle

TOUS LES JEUX POUR TOUTES LES CONSOLES
INFOS, PREVIEWS, NEWS, TIPS, COMMANDES, ... 24/24 HEURES, TAPE 36 15
ALLGAMES*AXYOM

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures
NINTENDO - SEGA - 3DO - CD 32
GOODIES, ...GRAND CHOIX : TÉLÉPHONEZ

TOP MEGADRIVE
ALADDIN 385
DRAGON 399
DRAGON BALL Z 419
LE LIVRE DE LA JUNGLE 389
MICKEYMANIA 449
NHL HOCKEY 95 369
POWER RANGERS 379
PITFALL TEL
PROBOTECTOR 399
ROCK AND ROLL RACING 369
SHAQ FU 399
SHINNING FORCE 2 399
SONIC & KNUCLES 425
SPARKSTER 399
SUPER STREET FIGHTER 2 VF 449
THE MISADVENTURE OF FLINK 349
TINY TOONS 369
URBAN STRIKE 399
VIRTUA RACING 499

TOP 3DO
ALONE IN THE DARK 375
FIFA SOCCER TEL
MEGARACE 375
MICROCOSM 375
ORION OFF ROAD TEL
REBEL ASSAULT TEL
ROAD RASH 375
STREET FIGHTER 2 TEL
VR STALKER 375
WAY OF THE WARRIOR 375

TOP SNIN
ACTRAISER 2 399
CHAOS ENGINE 399
CHOPLIFTER 3 359
DRAGON 399
FIEVEL 399
F1 POLE POSITION 2 399
FIFA SOCCER 95 TEL
FLASHBACK 249
LE LIVRE DE LA JUNGLE 399
LEGEND 399
LES SCHTROUMPFS 359
MEGAMAN X 399
MICROMACHINES 399
MORTAL KOMBAT 2 459
NBA LIVE 95 TEL
PAC ATTACK 399
POWER RANGER TEL
ROCK AND ROLL RACING 359
SAILOR MOON R 499
SECRET OF MANA 449
SMASH TENNIS 399
STUNT RACE FX 399
SUPER BATTLETANK 2 399
SUPER BOMBERMAN 2 399
SUPER METROID 439
TURN AND BURN 439
VORTEX 459
WOLFENSTEIN 3D 379
WORLD CUP SOCCER 94 369
YOUNG MERLIN 379
ADAPTATEUR FIRE 60 HZ 99
BOITIER PROGRAMMABLE 159

TOP SFC / SNES
ALIENS VS PREDATOR 499
LA BELLE ET LA BETE 499
BREATH OF FIRE 449
FATAL FURY SPECIAL 399
ILLUSION OF GAIA 499
RANMA 1/2 4 389
SOCCER SHOOTOUT 469
KICK OFF 3 399
EMPIRE STRIKES BACK 399
MYSTIC QUEST LEGEND TEL
SAMOURAI SPIRIT 550
SUPER STREET FIGHTER 2 469
FINAL FANTASY 3 559
TETRIS 2 399
WORLD HEROES 2 599
YU YU HAKUSHO 2 459

TOP GOODIES
CASSETTE DBZ FRANCAIS 149
FIGURINES DBZ TEL
GRAND CHOIX GOODIES, MANGAS, CD, FILMS... DBZ, RANMA, SAILOR MOON TEL

PROMO JEUX NEUFS
SUPER NINTENDO
DRAGON BALL Z 4 (SFC) 425
AVEC ADAPTATEUR 60 HZ 500
SUPER METROID (SFC) 299
STARFOX (SNES) 159
GRADIUS 3 (SNES) 149
ANOTHER WORLD 189
AXELAY 189
PARODIUS 189
POPULOUS (SNES) 199
MECHWARRIOR 189
PRINCE OF PERSIA 189
SUPER PROBOTECTOR 189
MEGADRIVE
ATOMIC ROBOKID 199
BATMAN RETURN'S 159
CENTURION 199
EX-MUTANTS 169
GYNOUG 129
INDIANA JONES 3 199
X-MEN 189

REPRISE DE VOS JEUX D'OCCASION
RACHAT DE VOS CONSOLES

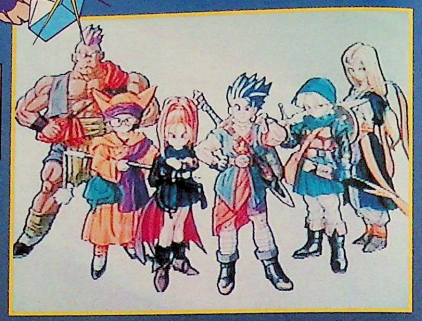
NEWS SNIN-SNES-SFC
SHAQ FU TEL
STREET RACER TEL
MICKEYMANIA TEL
LE ROI LION TEL
EARTHWORM JIM TEL
DONKEY KONG COUNTRY TEL
NEWS MEGADRIVE
ECCO 2 TEL
FIFA 95 TEL
EARTHWORM JIM TEL
NBA LIVE TEL
PROBOTECTOR TEL
LE ROI LION TEL
32 X TEL
JEU 32 X TEL
UNE FIGURINE DBZ EN CADEAU POUR TOUT ACHAT SUPERIEUR A 1000 F
*OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PREAVIS

BON DE COMMANDE à envoyer à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2
TITRES - précisez machine | prix
Frais de port (consoles + 60, ordinateurs +250) | Jeux + 30
Total à Payer
JE PAYE PAR : Mandat-lettre ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Au facteur à réception (en rajoutant 40 F) ❑
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
CP.....Ville.....
Tél.....
LIVRAISON COLISSIMO
ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRECISANT VOTRE MACHINE :
Signature obligatoire :
PAIEMENT PAR Carte BLeue / Interbancaire Date d'expiration : Nom de la banque :
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|
C-38

DRAGON QUEST VI

ENIX/SFC
N.C.

Role Playing Game



Le grand rival de Square et de sa série Final Fantasy, l'autre géant du jeu de rôles, c'est bien sûr Enix, avec sa sacro-sainte série des Dragon Quest. La mode du jeu de rôles au Japon est d'ailleurs due en grande partie à Enix, qui l'a lancée, au milieu des années 80, avec l'aide de "Jump", un magazine de mangas qui avait accepté de publier une série d'articles sur Dragon Quest et sa société éditrice complètement inconnue à l'époque!
Enix s'était un peu endormi sur ses lauriers avec les succès colossaux de sa série DQ, mais le nouveau Dragon Quest a fait l'objet de soins particuliers. Mais les progrès de Square (notamment avec le score réalisé par le jeu concurrent de Dragon au Japon, Seiken Densetsu 2 sur SFC, littéralement "La Légende de l'épée sacrée", plus connu sous nos latitudes sous le nom de Secret of Mana) ont certainement contribué au réveil d'Enix. De plus, la version de DQ V avait reçu pas mal de critiques au Japon quant à son esthétisme. Il semblait que les graphistes avaient eu du mal à réaliser qu'ils ne travaillaient plus sur une NES, mais sur une Super Famicom! L'éditeur a déclaré avoir retenu la leçon, et vouloir nous épater, foi d'Enix, avec la version VI! Cette version devrait sortir à peu près au moment choisi par Square, justement, pour lancer son Chrono Trigger. Comme pour ce dernier, les éditeurs gardent la date secrète le plus longtemps possible afin de faire monter l'intérêt et le suspense chez les fanas de jeux de rôles. C'est pour la même raison que, pour le moment, peu d'informations ont filtré sur le scénario du jeu. Enix distille les informations, bribes par bribes et mois après mois, afin d'être quasiment certain de faire la couverture des magazines mensuels japonais jusqu'à la sortie du jeu!
Mais quel que soit le scénario, on peut faire confiance à l'équipe de scénaristes qui a fait ses preuves. Les héros de l'histoire sont au nombre de trois. Vous retrouverez Terry, qui combat à l'épée et ne fait confiance à personne, Barbara, dont le fouet est redoutable, et, enfin, Moyamoro, armé d'une ribambelle d'armes et de son pouvoir de guérir les blessures. Le système de combat de DQ VI n'a pas changé depuis des lustres. En revanche, les animations des séquences de combat ont été améliorées: que les monstres vous attaquent ou qu'ils subissent vos foudres, ils disposent de petites séquences animées très fluides.

Le véritable moyen de progresser dans DQ VI consiste à se lancer dans les combats. Ce sont eux qui vont vous permettre d'accroître vos points d'expérience et d'améliorer votre équipement.

La représentation des combats n'a pas changé depuis les débuts de la série: un face-à-face avec les monstres que vous croisez sur votre chemin, et chacun à son tour tape sur la tête de son prochain.

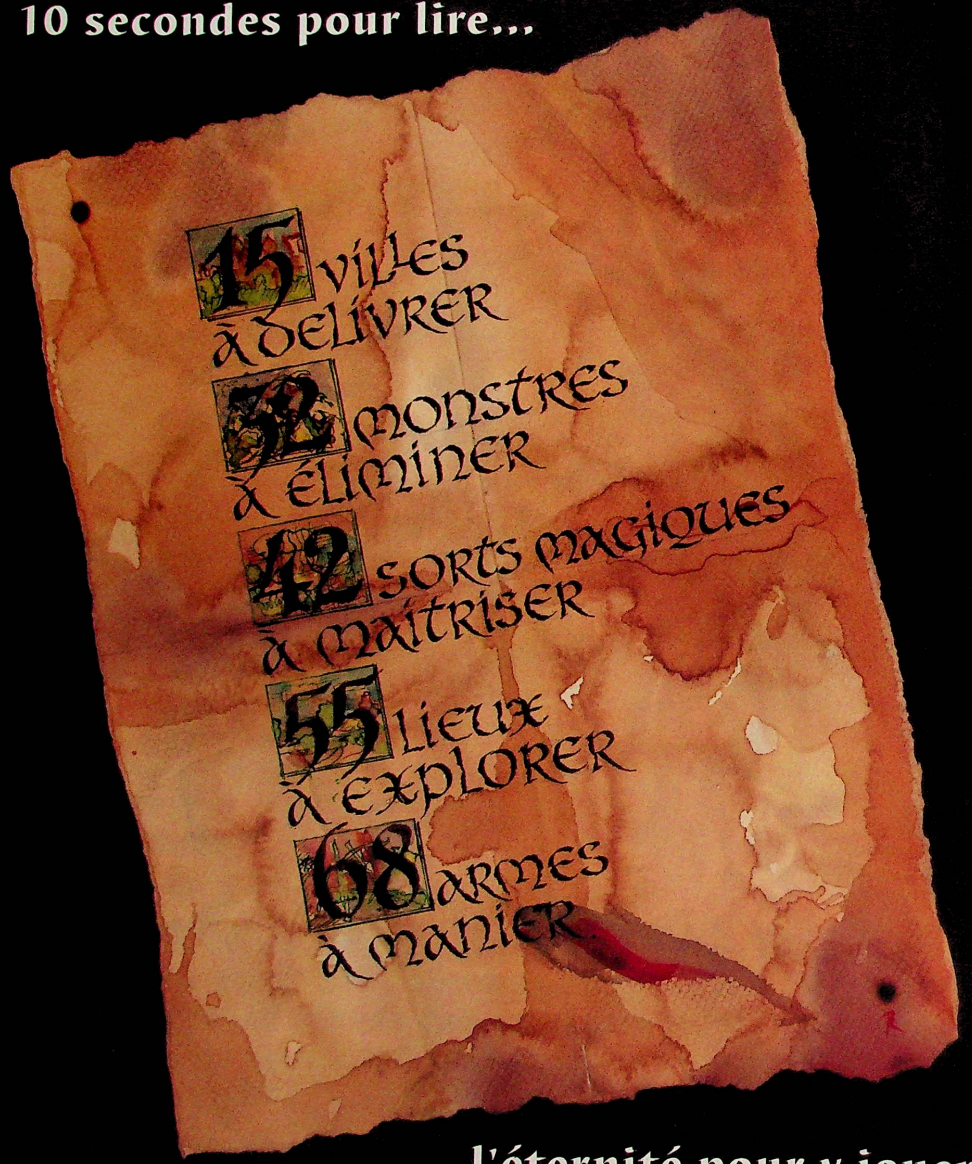
Les options du jeu sont celles que l'on retrouve dans tous les jeux de rôles: engager le combat, tourner les talons, passer en revue son équipement...

Bien que légèrement moins soignés que ceux de ses concurrents, les graphismes de DQ VI commencent à tirer parti de la palette de couleurs de la Sper Famicom.

POWER RANGERS
LES FORCES DU MAL
N'Y RESISTERONT PAS!
ENFIN SUR GAME BOY ET SUPER NINTENDO
Lorsque les forces du mal se déchaînent, faîtes appel aux Power Rangers et prenez les commandes de Mégazord, l'invincible machine de guerre. La destruction sera totale !
Retrouvez les Power Rangers sur le 36 68 50 40 (2,19 frs la minute)

© & © Saban International, N.V.
Bandai est licencié Saban International, N.V.
SABAN
BANDAI
GRATUIT
UNE BANDE DESSINÉE DANS CHAQUE CARTOUCHE DE JEUX SUPER NINTENDO

10 secondes pour lire...



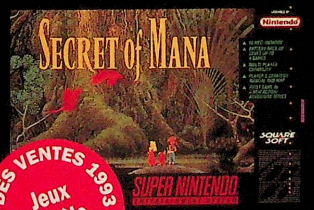
...l'éternité pour y jouer.

SECRET of MANA™

Maîtriser "SECRET OF MANA" est impossible pour le commun des mortels, mais vous n'êtes pas n'importe qui car vous disposez de 3 héros combattant en parallèle, pour mener à bien votre tâche.

La quête de Mana vous entraînera dans des décors splendides et variés, mis en valeur par une bande son époustouflante, mais ne vous laissez pas déconcentrer, car vos ennemis ne cherchent qu'une chose, vous éliminer.

Bon voyage de plus de 100 heures dans "SECRET OF MANA"



N°1 DES VENTES 1993 • USA • JAPON • Jeux de rôle

Le livre SECRET OF MANA vous est offert avec le jeu.

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

TIPS

Bonjour à tous ! Et, bien sûr, joyeux Noël! Je dois bien avouer que c'est la période de l'année que j'affectionne le plus. Vous êtes sûrement de mon avis, non? Alors, comme cadeau, je vous offre ce mois-ci des tips sur 3DO, Jaguar, SNIN, MD et MCD. Le tout pour des titres très, très forts! Mon programme de Noël est chargé cette année: je ne vais certainement pas dormir de la nuit, car, avec Ze Killer, on va attendre le père Noël (comme dit Ze!) pour lui piquer toutes ses daubes; ensuite, on a prévu une "Rennes-méchoui-party", puis on testera les nouvelles haches du grand Bomboy. Quant au père Fouettard, il n'a qu'à bien se tenir. Ah! mes amis, que de moments forts en perspective, je sens que je vais passer une agréable nuit de Noël. J'espère qu'il en sera de même pour vous... Tous mes meilleurs vœux à tous pour ces fêtes de fin d'année! Noyeux Joël!

Switch

SNES — STAR TREK: THE NEXT GENERATION

La relève est là. Fini les monsieur Spoke tout ridés et les Captain Kirk grabataires, on renouvelle le stock, et hop! un épisode tout nouveau tout beau – évidemment, les nostalgiques vont râler un peu. Apparemment, le succès est complet puisque cette nouvelle mouture a été directement convertie pour la SNES.
Le tip que je vous livre devrait vous permettre de choisir votre niveau, et de vous balader tout au long du jeu.

Pour avoir un Select Stage

A l'écran-titre, pressez les boutons: Y, Y, X, X, A, A, B, B. Un son retentira. Commencez alors le jeu, mettez la pause et appuyez sur Y.

Ici, c'est l'écran-titre. C'est le moment d'assurer!

Si, pendant le jeu, la Pause et le bouton Y ont été pressés, le tableau apparaîtra comme sur la photo.

A vous les balades intergalactiques!

MD — JUNGLE BOOK

Encore des tips pour le Livre de la Jungle. Il faut dire que c'est un jeu qui regorge de possibilités. Et qui dit possibilités dit tips! Ici donc, pas de menu caché ou d'astuce pour passer les niveaux, non. Mais des trucs qui vous permettront de bénéficier d'une foule de bonus, d'un peu de temps supplémentaire et d'un challenge intéressant pour les pros du paddle! Voici donc trois tips, pas vraiment indispensables mais pas inutiles non plus. La prochaine adaptation d'une production Disney sera le Roi Lion, et, d'après ce que j'ai pu en voir, le jeu est à la hauteur: beau, long, etc. Bref, je trépigne d'impatience.

Pour disposer de vies et bonus à gogo

Pendant le jeu, mettez la Pause et effectuez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B et A. Si le tip est réussi, vous entendrez Moogli crier: "Yeah!"

Avant le régime de bananes de la brousse...

... et après. Etonnant, non?

Pour avoir votre compteur de temps à zéro

Faites Pause puis: A, B, B, A, A, B, B, A. Si la manipulation a été correctement effectuée, le compteur affichera 10 secondes.

Ici, notre coureur est à 3 minutes et demie...

... et là, il sprinte et se retrouve à 10 secondes. Que d'émotions!

Pour vous retrouver au dernier niveau avec une vie

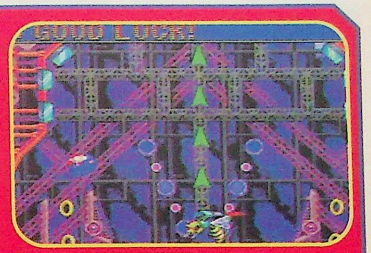
Commencez le jeu et pressez immédiatement sur Start. Appuyez ensuite sur: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B et B.

Dans le dernier niveau, je vous souhaite bien du courage!

MD — SONIC SPINBALL

L'autre jour, alors que je m'occupais de la Hot-Line, un petit bonhomme m'appelle et me demande: "Pourquoi y a des tips sur tous les Sonic et pas sur le Spinball?" Eh bien, je n'ai pas su quoi lui répondre, d'autant que je ne connaissais pas encore le tip de Sonic Spinball (mais je ne le lui ai pas avoué, bien sûr). Ne négligez pas celui-ci puisqu'il vous permettra de commencer au niveau désiré. Cool, non?

Comment griller les étapes? Très simple, lisez Consoles+!



Pour commencer au niveau désiré

A l'écran-titre, rentrez dans les options puis faites: A, Bas, B, Bas, C, Bas, A, B, Haut, A, C, Haut, B, C, Haut. Sortez des options. De nouveau sur l'écran-titre, maintenez la pression sur: A et Start pour le niveau 2; B et Start pour le niveau 3; C et Start pour le niveau 4.

Les options: c'est là que tout se passe, ou presque...

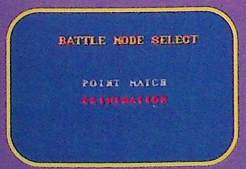
... car c'est ici que vous devrez appuyer sur les boutons correspondant au niveau choisi.

MD-SNIN — SUPER STREET FIGHTER II

Ça y est! Vous l'avez, votre tip pour SSF II, alors j'espère que vous allez arrêter de m'appeler continuellement! Il faut que je vous explique l'utilité de cette astuce. Si vous avez l'habitude de prendre Blanka dans vos combats amicaux, vous pourrez, grâce à ce tip, le choisir huit fois de suite! C'est assez pratique, et c'est sur MD et SNIN! En attendant des tips plus intéressants, comme celui qui pourrait vous donner des étoiles de rapidité en plus, délectez-vous avec celui-ci.

Pour prendre huit fois le même personnage

SNIN
Entrez dans "GROUP BATTLE". Choisissez "ELIMINATION" et, avec le deuxième pad, appuyez rapidement et en alternant sur L et R. Si tout a bien fonctionné, vous entendrez le rire de Vega.
MD
Même procédé que sur SNIN, mais, avec la deuxième manette, faites: A, B, A, B, A, B, B, A. Le rire de Vega vous confirmera la bonne exécution du tip.



C'est ici que vous devez rentrer le code pour la version que vous possédez .

Et là que vous devez choisir votre personnage culte.

DONKEY KONG
449 F
10 % sur le 2e Jeu Acheté*
* sur le jeu le moins cher

CONSOLE GAMES

SATURNE
32X - PSX - FX
NEO-CD
en avant première
Réservez-les ! Cté limitée

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle
62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES
POUR COMMANDER TEL AU
21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console modifiée	849	649	450
DBZ4	390	290	200
MK2	479	350	250
Fatal Fury Special	390	290	200
Samouraï Spirit	490	350	250
Super SF2	449	350	250
Super Metroid	190	tel	tel
Street Racer	449	300	200
Donkey Kong	449	350	250
Demon Blazon	449	350	250
Earth World Jim	390	300	200
Dragon	449	300	200
Ranma 4	249	tel	tel
Fatal Fury 2	249	tel	tel
Secret of Manat Fr.	429	tel	tel
Final Fantaisy 6 US	449	350	250
Mégaman X	349	290	200
Le Roi Lion	399	300	200
Mickey Mania	429	300	200

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	549	400	300
Virtua Racing	390	290	200
DBZ	390	290	200
Yu Yu Akusho 2	349	290	200
NBA Jam	190	tel	tel
Sonic 3	249	tel	tel
Monster World 4	190	tel	tel
Earth World Jim	389	290	200
Bomberman	349	290	200
Flink, Soleil	349	tel	tel
Le Roi Lion	369	290	tel
Sonic 4	349	290	200
Shining Force 2	399	290	200
Pit Fall	389	290	200
Fifa 95	389	290	200
Master Nuts	379	290	200
Eternal Champions	249	tel	tel
NBA Live 95	389	290	200
Mickey Mania	379	290	200
Probotector	349	290	200

3 D O	neuf	occase	reprise
Console	2990	2500	2000
Pistolet	349	tel	tel
Super SF2	449	tel	tel
Samouraï Spirit	449	tel	tel
Fifa	390	tel	tel
Rise of the Robot	449	tel	tel
Autres titres	tel	tel	tel

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console+FF special	1690	1490	tel
Neo CDROM+1 jeu	3690	tel	tel
King of Fighter	1490	tel	tel
Fatal Fury Special	690	590	tel
Side kiks 2	690	590	tel
World Heroes 2 Jet	690	590	tel
Art of 2	790	590	tel
Samouraï	790	590	tel
Samouraï 2	1490	tel	tel
Alpha Mission 2	190	tel	tel
King of Fighters CD	490	350	250
Top Hunter CD	390	300	200
Art of 2 CD	390	300	200
Sonic Wings CD	390	300	200

GOODIES
Mangas ..... à partir de 30 F
K7 vidéo ..... 129 F
Figurines ..... 79 F
Cartes (2 F), Posters (20 F) etc...

ENVOI COLISSIMO 48 Heures - Jeu : 20F, Console : 50F, CRBT : 30F - Règlement : CB, chèque, CRBT

TIPS

MCD — DRACULA

Il surgit dans la nuit pour se nourrir de votre sang, il est comte, et porte des habits sombres. Qui est-ce? C'est Dracula, bien sûr. Une version sur Mega CD des aventures du vampire le plus connu du globe était incontournable. Si vous êtes bloqué à cause du trop petit nombre de vies en votre possession, pas de problème. J'ai pour vous une petite tricherie qui augmentera votre capital jusqu'au maximum (99!). Sans plus attendre...

Pour avoir 99 vies

Quand "BEWARE" apparaît, faites: A, Gauche, Haut, C, A, Droite, Bas. Si la manipulation a fonctionné, des bordures mauves apparaîtront. Commencez le jeu, mais en appuyant sur Start et A en même temps. L'écran s'assombrit. Pressez sur Start de nouveau pour enlever la pause.

Dès que cet écran apparaît, effectuez le tip.

Des bordures apparaissent.

C'est ici que vous devez alors presser sur Start et A.

Enlevez la Pause à cet endroit, et 99 vies apparaîtront au compteur.

SNIN — DOUBLE DRAGON 5

Eh, oui! Ils sont toujours là. Hormis le premier épisode, on peut dire que la série des Double Dragon n'a jamais obtenu de véritable succès. On peut alors se demander le pourquoi de ce cinquième volet? Enfin, toujours est-il que, pour ce qui concerne les tips, il y a de quoi faire, avec des codes pour jouer avec de nouveaux personnages, neuf Continue...
ATTENTION! remarque importante: ces deux tips sont à effectuer sur l'écran de menu (Tournament, VS, Battle, etc.).
C'est parti...

Pour jouer avec Shadow Master et Dominique

A l'écran de sélection du mode de jeu, faites: L, R, Haut, L, L, Bas, R, R.

Voici l'endroit où vous devrez effectuer tous les tips.

Les deux boss du jeu sont désormais à votre disposition.

Pour avoir neuf Continue

A l'écran de sélection du mode de jeu, faites: Gauche, Droite, Gauche, Droite, L, L, R, R, R.

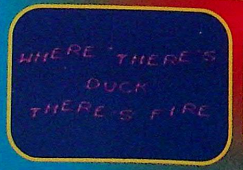
Et neuf Continue, rien que pour vous!

SNIN — DAFFY DUCK

Le petit canard de la Warner est là. Sunsoft, le spécialiste des adaptations Warner, ne s'est pas trompé en misant sur Daffy. Cela donne un jeu très sympa. Et j'ai en ma possession un petit tip qui permet d'avoir 50 vies et un peu de sous...

Pour avoir 50 vies et 30 000 dollars

A l'écran où est inscrit "Where is duck there's fire", faites: Gauche, Gauche, Droite, Droite, Haut, Bas, Y, A, B, X.



Oui, il y a le feu, alors dépêchez-vous de "tiper"!

Si vous êtes suffisamment rapide, 50 vies et des brouzoufs vous tendent les bras.

TIPS

JAGUAR — WOLFENSTEIN 3D

Alors là, sans me vanter, j'ai fait fort. Non seulement je vous ai dégoté un tas de tips géniaux, mais, en plus, ils sont destinés à un jeu génial sur une console très puissante. Avouez que c'est pas mal, non? Invincibilité, Debug Mode, Select Stage, toutes les armes, un maximum de clés et de munitions, un Skip Level (pour passer directement au niveau suivant.) et un Sound Test. Avec ça, vous devriez être tranquille pendant un bon bout de temps. Allez hop! Les tips, photos à l'appui.
ATTENTION! remarque importante: tous ces tips sont annulables en recommençant la manipulation, et s'effectuent sur le paddle numérique.

Pour être invincible

Pendant le jeu, sur le paddle, pressez sur: 4, 6, 8, 8.

Vous voilà désormais invincible.

Pour avoir un Debug Mode

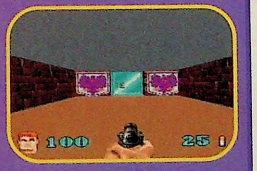
Pendant le jeu, pressez sur: 4, 8, 8, 7.

Un beau Debug Mode, n'est-il pas?

Pour passer directement au niveau suivant

Pendant le jeu, pressez sur le paddle: 4, 7, 8, 8.

Effectuez la manipulation à cet endroit...



... et vous atterrirez dans le niveau suivant.

Pour avoir un Select Stage

Au menu principal, appuyez simultanément sur: 1, 3, 7, 9.

La manipulation s'effectue ici...

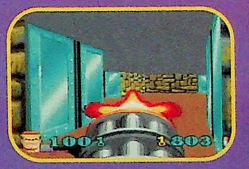
... et les différentes petites magouilles là.

Pour avoir un Sound Test

Sur l'écran de la boule d'ID, appuyez sur: "#".

Voilà la boule. Appuyez vite sur la touche magique.

Et maintenant, à vous la "super-teuf" sur de la giga-music.



Pour avoir un maximum de clés, d'armes et de munitions

Pendant le jeu, appuyez sur: 4, 9, 9, 6.

Vous voilà paré pour anéantir tous les ennemis de la cartouche.

100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !
Spécial Noël

Joue et gagne en appelant au :
36.68.11.66
des consoles Méga CD2, Mégadrive, Néo-Géo, ...

Code Bonus : 508

100 % Jeux Vidéos et Informations
36.70.23.22
Et des cartouches de jeux, des chèques-cadeaux de 100 à 500 F... et plein d'autres surprises !

Et plein de consoles Amiga sur le :
36.68.03.03

Et chaque jour, gagne des Jeux Vidéos sur le 3615 code 7 SUR 7

MEPROCOM 3688 # 3615 + 2,19/mn 3670 + 8/76 + 2,19/mn

TIPS

MCD PUGGSY

Ce petit bonhomme tout rond m'a fait passer de bien agréables moments. Il faut reconnaître que le jeu n'est pas facile. Comme vous l'aurez sûrement remarqué, il est aussi très vaste, et je pense que peu d'entre vous ont découvert l'île secrète. Elle regorge sûrement de bonus...

Pour vous rendre dans une île secrète

Rendez-vous dans les options, rentrez dans les passwords et validez:
123, 765, 444,
177, 075, 537,
457, 337, 735,

Et voici l'île cachée, le rêve de tous les touristes...

SNIN ROCK'N ROLL RACING

Du rock'n roll, des courses de voitures, rien de tel pour passer un bon moment. Vous vous souvenez sûrement d'un tip paru dans Consoles+ n° 22, qui vous permettait de choisir Olaf, l'un des Lost Vikings, pour conduire votre bolide. Aujourd'hui, suite de ce tip, ou comment utiliser Olaf VS Olaf. Voilà qui, je l'espère, évitera les discordes...

Pour prendre le même personnage

Commencez le jeu contre l'ordinateur, en choisissant Olaf. Prenez note du password. Recommencez le jeu à deux, mais, cette fois-ci, seul le deuxième joueur prendra Olaf. Notez de nouveau le password. Recommencez le jeu à deux. Rentrez les deux passwords, et les deux personnages seront Olaf le Viking.

Et voilà le résultat: satisfait ou remboursé.

MD MORTAL KOMBAT II

Une fois de plus, la version Megadrive possède une astuce absente sur Super Nintendo. Il s'agit d'un menu secret qui vous rendra invincible, ou avec lequel vous viendrez à bout de votre adversaire en un seul coup. Il existe aussi d'autres options qui vous permettront de paramétrer le jeu. Un tip qui plaira à bon nombre d'entre vous, j'en suis sûr.

Pour avoir accès à un menu secret

Rentrez dans les options, placez-vous sur "DONE" et faites:
Gauche, Bas, Gauche, Droite, Bas, Droite, Gauche, Gauche, Droite et Droite.

La manipulation s'effectue ici.

Vous pouvez dorénavant tricher comme bon vous semble!

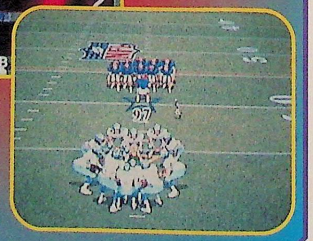
3DO JOHN MADDEN FOOTBALL

Personne ne sera vraiment étonné de retrouver ce célèbre joueur de la NFL sur 3DO. Même si, en France, les fans de foot américain sont peu nombreux, je ne pouvais ignorer cette minorité. Il faut de tout pour faire un monde, même dans la rubrique "Tips"! Alors, si la taille de l'arbitre dans ce jeu vous préoccupe, vous n'aurez plus de soucis...

Pour changer la taille de l'arbitre

Pendant le jeu, faites Pause et appuyez sur les directions suivantes:
Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite Bas pour un arbitre géant; ou Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite pour un arbitre minuscule.

Un arbitre géant...



... ou minuscule, à vous de voir!

TIPS

SNIN MAXIMUM CARNAGE

Je savais bien que cet arachnide allait débarquer sur SNIN. Le résultat est sympa: on peut incarner Venom ou Spiderman, on peut s'accrocher un peu partout, grimper pour trouver des bonus et bien d'autres choses... Quelques tips vous aideront peut-être à venir à bout de ce jeu, si ce n'est déjà fait. ATTENTION! Remarque importante: tous ces tips sont à effectuer avec la deuxième manette.

C'est depuis cet écran que vous devrez effectuer toutes les manipulations.

Pour avoir 5 Continue

Faites: Haut, Haut, Bas, A, B, Select.

Et voilà: comme annoncé, vos 5 Continue sont à l'écran.

Pour avoir 5 vies

Faites: Bas, Y, B, R, L et Select.

Avec 2 vies en plus, vos chances de survivre sont accrues.

Pour avoir la BX Energy à l'infini

Faites: Gauche, L, A, X, Y et Select.

Désormais, vous n'aurez plus aucun mal à mater les vilains du jeu.

Pour avoir des Calls à l'infini

Faites: B, X, Haut, Bas, Y et Select.

Avec les Calls infinis, plus aucun problème pour terminer le jeu.

CODES ACTION REPLAY SNIN-SFC-SNES

DEADCODES
IMPORTANT: vérifiez bien que les codes sont notés dans le bon ordre et qu'il n'y a pas d'espace entre ceux-ci. Il faut aussi entrer "DEADCODE" sur la première ligne. Vous ne pouvez entrer qu'un Deadcode par jeu.

ENERGIE INFINIE : A9638F55
897EEAEA

VIES INFINIES : A9048F53
897EEAEA

Toujours avoir deux clés :
A9038F5F

897EEAEA

WOLFENSTEIN 3D

DEADC0DE
00FD1500
4808E230
IIIIIIIIII
IIIIIIIIII
2868AF11
42005C15
FDC00000

Remplacez les lignes de "I" par un ou plusieurs de ces codes suivants:
MUNITIONS INFINIES : A90D8F57
897EEAEA

FINAL FANTASY 3

Attention: ce code n'est à utiliser que sur une cartouche vierge. Une fois le code sauvegardé, enlevez l'Action Replay. Remettre la cartouche seule, et reprenez votre sauvegarde. Il est conseillé de bien commencer le jeu avant d'enclencher le switch de l'ARP, et de sauvegarder au Level 99 pour Terra.

LEVEL 99 : 7E160863

OBJECTIF GAMES

SUPERNIN - MEGADRIVE - NEC - PC CDROM
NEO-CD - 3DO - SATURN - PSX - JAGUAR
29,RUE GAMBETTA 62000 ARRAS
TEL : 21/23/46/43

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE		NEO-CD	
Super Gameboy	399	FIFA 1995	399	CONSOLE	2990
Super SF2	449	Super SF2	499	Samourai 2	390
DBZ 3 (jap)	449	Mortal Kombat 2	399	Sidekicks 2	390
LION KING	449	DBZ (FR)	399	King fighters	390
NBA JAM	349	Soleil (Fr)	399	ART OF...2	390
Street racer	449	SONIC 4	399	World jet	390
Mortal Kombat 2	399	Virtua Racing	399	FF special	390
Vortex	499	Titi & grosminet	399		
Demon's Blazon	499	Flink (Fr)	449	PSX	
Actraiser 2	449	Tiny Toons Sport	299	CONSOLE	3990
Mickey Mania	449	Mr NUTZ	399	Ridge racer	449
Ranma 4 (jap)	299	Shinning force 2	379	Toshinden	449
Jungle Book	399	Urban strike	349	FX NEC & SATURN SEGA TEL.	
Sparkter	449	Aladdin	199		
Autres news	TEL	Livre de la jungle	349		

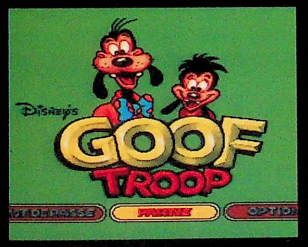
OBJECTIF MANGAS
C'EST LE PLUS GRAND CHOIX EN MANGAS & GOODS DE LA REGION NORD PAS DE CALAIS
MANGAS DBZ , SAILOR MOON , CITY HUNTER, RANMA , BASTARD , VIDEO GIRL AI , OGENKI CLINIC , SLAM DUNK , FRANCE SHOIN , YUYU HAKUSHO , DRAGON QUEST , ANGEL , ETC.
NOUVELLES CARDASS , POWER LEVEL 11 DBZ, POSTERS,CD ,FILMS,FIGURINES,CELLUEOID

NOUVEAU OUVERTURE D'UNE SECTION PC CD-ROM

Les plus grands héros de Disney sont maintenant sur toutes les consoles Nintendo.

Seras-tu à la hauteur de ces légendes du dessin animé ?

Toi seul pourras les mener au terme de leurs aventures périlleuses. Tu retrouveras Tic et Tac sur NES dans **Rescue Rangers 2**, Picsou sur NES et Gameboy dans **Ducktales 2**, MysterMask également sur NES et Gameboy dans **Darkwing Duck**, la Bande à Dingo sur Super Nintendo dans **Goof Troop**, et enfin **Aladdin** sur Super Nintendo. Alors joue et tâche de faire en sorte que tout se termine aussi bien que dans un film Disney...



Goof Troop

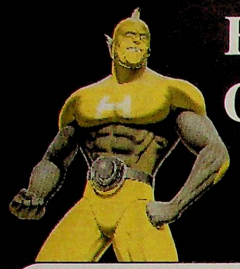
Aladdin

Rescue Rangers 2

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Disney SOFTWARE

© Disney



HARWEST GAMES

GRATUIT POUR
TOUTES COMMANDES
UN TEE SHIRT
HARWEST GAMES

PAR MIRACLE
SI TU TROUVES
UN JEU MOINS CHER
AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS
MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F
DU MEILLEUR
PRIX CONSTATÉ
ET ADRESSE-NOUS
TA COMMANDE,

**100 %
GAGNANT**

*Offre valable en décembre et uniquement pour la vente par correspondance.

LE CLUB
HARWEST GAMES

HARWEST GAMES CLUB

NOM . . . .DUPONT . . . . . .
PRENOM . .JULIEN . . . . . .

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES
CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE

CATALOGUE
SEULEMENT **88 F**

HARWEST GAMES

**C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES AGRÉES
À VOTRE SERVICE.**

**LISTE DES BOUTIQUES AU 78 63 60 80
VOUS DÉSIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST
OU OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO (SUPER NINTENDO)	89 F
ADAPTATEUR MEGA KEY (MEGADRIVE)	79 F
CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
ADAPTATEUR SECTEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
ADAPTATEUR SECTEUR (MEGADRIVE)	69 F
FIGHTER 2 Mégadrive (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
PRO 6 Mégadrive (2 manettes sans fil)	219 F
SUPER 4 Super Ninterdo (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
SUPER 6 Super Nintendo (2 manettes sans fin)	219 F

BOUTIQUE

PORTE-CLEFS STREET FIGHTER	45 F
MONTRE STREET FIGHTER	99 F
FIGURINE STREET FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F
PORTE-CLEFS MARIO	49 F

AUTRES PRODUITS NOUS CONSULTER

HARWEST GAMES
IMPORT U S A JAPON

*TOUS LES NEWS EN
DIRECT : AU 78 63 60 80*

SUPER NES / SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F	SUPER STREET FIGHTER II	459 F
AER0 THE ACROBAT	369 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
ACTRAISER 2	389 F	SECRET OF MANIA	449 F
AMERICAN TAIL	399 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
ANIMANIAC	TEL	STUN RACE FX	429 F
BRAIN LORD	439 F	SUPER METROID	409 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F	SIMPSOM : VIRTUAL BART	429 F
CLAYMATES	429 F	WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
CLAYFIGHTER	429 F	SUPER PINBALL	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	SUPER TETRIS 2	399 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F	TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	TURN AND BURN	429 F
EQUINOX	399 F	VORTEX	439 F
FATAL FURY 2	429 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
FIEVEL GOWEST	TEL	WORLD HERO 2	439 F
FIFA SOCŒR	389 F	FINAL FANTASY 3	439 F
FI ROC 2	419 F	LORD OF THE RING	409 F
ILLUSION OF GAIA	459 F	SPARKSTER	399 F
INCREDIBLE HULK	419 F	AERO THE ACROBAT 2	399 F
KING OF DRAGON	479 F	ANIMANIAC	399 F
LEGEND	419 F	LE ROI LION	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SPEED RACERS	369 F
LEMMINGS 2	489 F	DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
LETHAL ENFORCER	459 F	RETURN OF JEDI	429 F
LUFIA	459 F	SNOW WHITE	389 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F	OPERATION THUNDERBOLT	399 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	ADVENTURE ISLAND 2	409 F
MISTER NUTZ	359 F	GHOUL PATROL	389 F
MEGAMAN X	389 F	SUPER PUNCH OUT	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F	YOGI	379 F
NBA JAM	409 F	MICKEY MANIA	399 F
NBA SHW DOWN	379 F	EARTHWORM JIM	449 F
NBA BASKETBALL 95	TEL	NBA LIVE 95	419 F
NSPN BASEBALL	399 F	R-TYPE III	389 F
OPERATION EUROPE	439 F	HAMMERLOCK	389 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F	INDIANA JONES	429 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F	ROBO TREK	399 F
POWER RANGER	439 F	BONKERS	409 F
POPEYE'S ADVENTURE	399 F	WORLD HERO 2	409 F
POPEYE THE SAILOR	399 F	STUNT FX TRUCK	399 F
PAC ATTACK	349 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F	DONKEY KONG COUNTRY	429 F
SHAQ FU	399 F		

GENESIS / MEGADRIVE

ART OF FIGHTING	419 F	SONIC 3	389 F
AER0 THE ACROBAT	349 F	STREET 0F RAGE 3	419 F
BATTLE TECH	409 F	SUPER STREET FIGTHER II	459 F
BALIZ	399 F	SHAQ FU	399 F
CONTRA HARD COP	399 F	SHINING FORCE II	TEL
COMBAT CAR	349 F	SHADOW RUN	389 F
COLUMNS 3	319 F	TITI ET GROSMINET	419 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	URBAN STRIKE	399 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	VIRTUA RACING	449 F
DICK VITALE BASKETBALL	419 F	VIRTUAL BART	399 F
DUNE 2	399 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F	WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F
FATAL FURY 2	429 F	ZERO TOLERANCE	399 F
FLINK	TEL	INTERNATIONAL TENNIS	399 F
FIFA SOCCER	349 F	TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
FORMULA ONE	389 F	DYNAMITE HEADY	419 F
INCREDIBLE HULK	399 F	MAXIMUM CARNAGE	419 F
KING OF MONSTER 2	419 F	SPARKSTER	369 F
LANDSTALKER	399 F	SONIC & KNUCKLE	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	POWER RANGER	399 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F	LETHAL ENFORCER 2	429 F
MARIO ANDRETTI	389 F	TINY TOON ADVENTURE	369 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	MICKEY MANIA	399 F
MONSTER WORLD IV	439 F	SONIC § KNUCKLES	389 F
MEGA BOMBERMAN	TEL	SHINING FORCE 2	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	TINY TOON ADVENTURE	339 F
NBA SHOWDOWN	389 F	EARTHWORM JIM	439 F
NBA JAM	389 F	FIFA SOCCER 95	399 F
MLBPA BASSEBALL	389 F	LE ROI LION	429 F
NHLPA 95	419 F	NBA LIVE 95	399 F
OPERATION EUROPE	439 F	BUBSY 2	349 F
0UT RUNNER	379 F	TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
PELE 2	389 F		
POWER INSTINCT	TEL		
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F		
PHANTASY STAR IV	459 F		
PIRATE GOLD	359 F		
PIRATE OF DARK WATER	419 F		
ROCK'N ROLL RACING	399 F		
RAGNACENTY	389 F		
REBEL ASSAULT	TEL		
SENSIBLE SOCCER	TEL		

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE

GAME BOY

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

GAME GEAR

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOOCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F
DARK WIZARD	369 F
DRAGON' S LAIR	429 F
JURASSIK PARK	399 F
MEGA RACE	359 F
MORTAL KOMBAT	319 F
COOL SPOT	409 F
REBEL ASSAULT	369 F
RISE OF DRAGON	379 F
SHINING FORCE	449 F
TOMCAT ALLEY	399 F
WORLD CUP USA 94	379 F
CLIFFANGHER	359 F
HEART OF ALIEN	399 F
DUNE	399 F
BATTLECORP	349 F
NBA JAM	399 F
ANDROID ASSAULT	399 F
REVENGERS OF VENGENCE	359 F
LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET) 459 F	
LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SOUL STAR	359 F
MEGA RACE	369 F
CRIME PATROL	389 F

Ces prix sont uniquement valables pour la vente par correspondance

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :
HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....
TEL .....
DATE DE NAISSANCE.....

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : .....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

NEWS

UN CD-ROM POUR L'ULTRA 64!

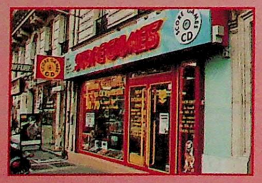
Dans une interview exclusive accordée à CTW par l'un des grands pontes de Nintendo, nous apprenons que Nintendo aurait l'intention de proposer un lecteur CD-Rom en option pour son Ultra 64. Cette information coupe court à tous les bruits de couloir sur ce sujet, et démontre que Nintendo n'a pas l'intention de se faire distancer sur le créneau, fort convoité, du CD-Rom. L'Ultra 64 est toujours munie d'un port cartouche, et c'est sous cette forme que vous pourrez l'acheter à l'automne 95 (entre 1 500 et 2 000 francs). Vous pourrez acquérir quelques mois plus tard son lecteur CD-Rom (entre 1 000 et 1 500 francs), dont les spécifications vous seront communiquées ultérieurement.

ATARI SIGNE AVEC VIRTUALITY GROUP

En joignant ses forces à celles de Virtuality Group, le leader des jeux d'arcade en réalité virtuelle, Atari pense pouvoir offrir, pour Noël 1995, les premiers jeux de réalité virtuelle sur Jaguar. D'après Jon Waldern, un des leaders de Virtuality Group, "la Jaguar d'Atari, actuellement la seule console 64 bits du marché, est elle seule capable d'assumer les calculs nécessaires aux jeux de réalité virtuelle". Le prix de lancement du kit virtuel (casque + jeu) est prévu pour ne pas dépasser les 200 dollars (soit un peu moins de 1 500 francs!), mais rien n'est annoncé sur la qualité et le nom des softs qui seront disponibles.

SCORE GAMES CÈDE AUX CD

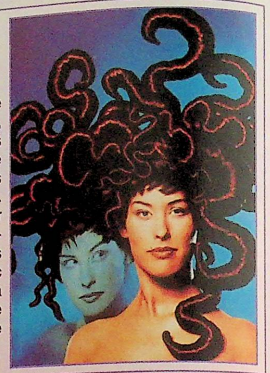
Toujours au fait de l'actualité ludique, Score Games s'est décidé à ouvrir ses portes à la production sur CD-Rom: CD-I Philips, 3DO, Amiga CD 32, jeux PC CD-Rom et Mac, la majorité de cette production d'avenir est representée. Vous pourrez bien sûr y acheter vos CD d'occasion et, si vous traînez dans le coin et que vous avez une console plus... classique, vous pourrez toujours vous tourner vers le nouveau magasin Score Games, situé au 46, rue des Fossés-Saint-Bernard.



Le magasin Score Games dédié aux CD se trouve 17, rue des Ecoles, dans le Vᵉ arrondissement de Paris.

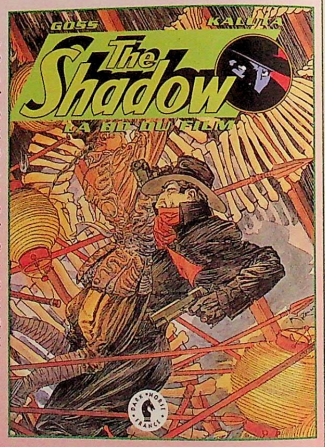
IMAGINA 95: L'ÈRE CYBER!

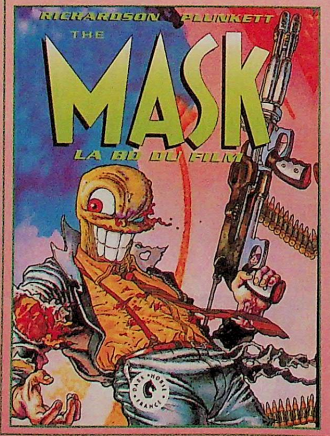
Pour sa quatorzième édition, Imagina se consacre à la mouvance Cyber. Autoroutes de l'information, sociétés virtuelles, communautés de clones, effets spéciaux, Internet... ne doivent plus rester lettre morte. Tous ces éléments sont soumoisement mis en place pour traiter l'information de demain. Conférences et tables rondes seront à l'honneur pour traiter de ces sujets clefs. Comme à l'accoutumée, le prix Pixel-INA récompensera les meilleures productions mondiales réalisées avec l'aide des images de synthèse. Imagina se tiendra les 1er, 2 et 3 février 1995, à l'auditorium du centre des Congrès de Monte-Carlo, à Monaco. Suivez de près notre numéro de mars...



CRYO PASSE À LA BD!

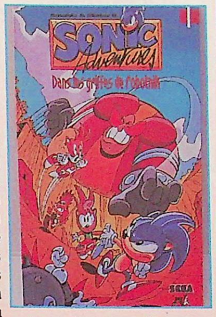
En s'associant avec Dark Horse USA, Cryo s'est octroyé la possibilité d'étendre ses activités à la bande dessinée. L'accord passé entre le troisième éditeur américain de comics et Cryo a donné naissance à une société du nom de Dark Horse France, qui publiera deux ou trois bandes dessinées Dark Horse par mois. "The Mask" et "The Shadow" (les BD officielles du film) sont les premiers fruits de cet accord, auxquels on pourra ajouter dans quelques mois des titres tels que "Helboy", "Grandel War Child", "Alien Salvation", etc. Dark Horse compte parmi ses auteurs de grands noms tels que Frank Miller, Frank Frazetta, Dave Stevens... La plupart de leur œuvre sera traduite et publiée en France dans les mois à venir.





DANS LES GRIFFES DE ROBOTNIK

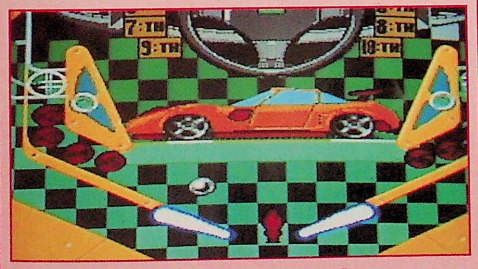
Voici un petit cadeau très sympathique pour les fêtes de Noël (et pour les plus petits): les aventures de Sonic en bande dessinée. Vendue au prix unitaire de 45 francs, cette BD, publiée en épisodes, relate des aventures inédites de notre hérisson speedé. Vous pourrez y apprendre, entre autres, que Robotnik s'appelait auparavant Kintobor, ou que Tails avale tous les "S" pour les remplacer par des "F" – ce qui donne des trucs du genre: "F'est vrai? Curieux, fa!" Le scénario s'inspire largement des épisodes sur Megadrive, et les situations s'enchaînent à 100 à l'heure. Votre petit frère y trouvera son compte, et en apprendra plus sur la haine qui unit Robotnik et Sonic depuis tant d'années.



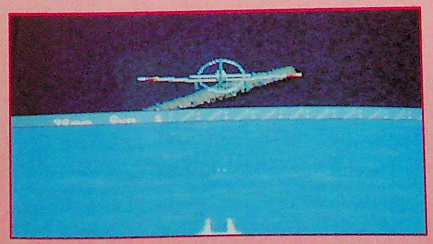
"Sonic Adventures. Dans les griffes de Robotnik", épisode n° 1, éditions La Sirène.

GAMETEK: CARRIÈRE FANTAISISTE?

Loin de là, et là de loin... A l'origine de l'adaptation de Yogy Bear (MD, SNIN, GB), du cartoonesque Brutal (MCD, SNIN) et de l'infernal Hell (PC CD-Rom), Gametek revient à la charge pour nous proposer, courant février, deux jeux d'un genre diamétralement opposé à ses productions habituelles. Le premier, Pinball Fantaisies (SNES et GB), est la suite de Pinball Dreams, et propose quatre nouveaux circuits thématiques. Le second est une simulation aérienne à deux joueurs qui recourt abondamment aux possibilités du mode 7 de la SNIN, et est communément appelée, dans les mess les plus branchés... Carrier Aces. En février, fais ce qu'il te plaît!



Pinball Fantaisies (SNIN, février 95).



Carrier Aces (SNIN, février 95).

NEWS

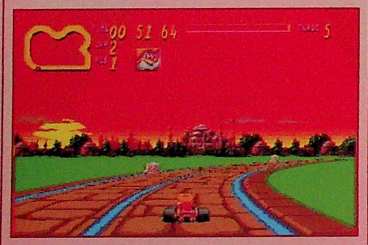
DRAGON BALL Z, L'ULTIME MENACE

Alors que tout le monde tergiverse sur la qualité de DBZ dernier du nom sur SFC, Bandai propose, pour le mois de janvier, une version entièrement francisée de ce héros de légende. Le jeu n'est en rien altéré par son passage sur la SNIN (les traductions en moins évidemment), et vous aurez tout loisir de casser du Vegeta avec votre San Gohan.

Dragon Ball Z, l'ultime menace (SNIN, janvier 95).

LA MACHINE STREET RACER S'EMBALLE

Alors que les premières photos de Street Racer sur Megadrive sont publiées (sortie février 95), Ludi Games organise une opération inédite autour de l'adaptateur quatre joueurs. Eh oui! Comme nous l'écrivions dans notre précédent numéro, Street Racer prend toute son ampleur lorsqu'il est joué à trois ou quatre joueurs simultanément. Mais le Multitap, ça coûte cher, et on préfère parfois acheter un jeu plutôt qu'une extension qui ne sera pas forcément rentabilisée. Ludi Games s'est donc décidé à vendre un adaptateur quatre joueurs inédit, à un prix défiant toute concurrence (149 francs, les adaptateurs pour quatre joueurs les plus courants coûtant le double!), et même à vous l'offrir si vous achetez le jeu dans un magasin Carrefour. Il ne vous reste plus qu'à trouver trois comparses de talent, et la boucle sera bouclée!



Street Racer (MD, février 95).

L'adaptateur quatre joueurs de Ludi Games.

LA FOLIE DU STÉRÉOGRAMME!

Ce phénomène, qui dépasse largement le domaine du jeu vidéo, commence à prendre une telle ampleur que vous vous devez de le connaître "pour être à la page". Il s'agit des "stéréogrammes". A première vue (jetez un œil sur la photo), ça ressemble à une simple superposition d'images, mais, avec un minimum de concentration et de chance, vous pourrez voir apparaître une image en relief plus vraie que nature. L'impression est, paraît-il, sidérante (je n'y suis jamais arrivé pour ma part, et vais bientôt monter un club!). Pour information, sachez que la recherche sur les stéréogrammes a commencé il y a un siècle de cela, et qu'on arrive à des résultats concrets seulement aujourd'hui. Certains utilisent ce procédé pour la publicité, d'autres pour des livres truffés de ces images venues d'un autre monde, et les Japonais ne vont pas tarder à lancer une ligne de vêtements entièrement basée sur ce principe. Quant à Mindscape, il est sur le point de sortir un CD-Rom (Magic Eye) pour PC CD-Rom. Fouillez bien les étals des bouquinistes, vous trouverez certainement un bon bouquin rempli de stéréogrammes, et pourrez l'offrir pour Noël à vos parents.

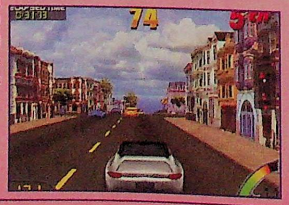
Voici une pub pour Marko Magic Football diffusée en Angleterre. On peut féliciter également le magazine "Multimédia PC Player" d'avoir osé faire une couverture avec ce procédé pour son avant-dernier numéro.

LE DIRIGEANT DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE JEU VIDÉO ÉCROUÉ À PARIS

Selon une dépêche de l'AFP, datée du 10 novembre, le dirigeant de la FFJV aurait été écroué à Paris. Soupçonné "d'abus de confiance et de recours au travail clandestin", ce cher monsieur (un certain Michel G.) et sa compagne s'en seraient mis plein les poches en organisant un concours de jeu vidéo bidon, auquel un millier d'adolescents se seraient inscrits. Cette "affaire" leur aurait rapporté près de trois millions de francs, avec lesquels le suspect et son épouse sont suspectés d'"avoir mené grand train". L'enquête se poursuit, et l'épouse aurait elle aussi été placée sous contrôle judiciaire. Bien mal acquis ne profite jamais. L'histoire du jeu vidéo est, à ce propos, riche en événements de ce type. Ainsi, certains d'entre vous se rappelleront, avec amertume, de ce concours organisé voici quelques mois autour d'un jeu de combat célèbre. L'inscription s'élevait à 250 francs et, à ce jour, ledit concours n'a toujours pas eu lieu. L'organisateur a néanmoins envoyé aux malheureux souscripteurs des tee-shirts en guise de lot de consolation. Nous espérons qu'il passe de bonnes vacances!

VOUS ALLEZ ENFIN JOUER À CRUIS'N USA!

Voilà deux mois que tous les médias vous rebattent les oreilles avec les images exclusives, inédites, exceptionnelles de l'un des premiers jeux de l'Ultra 64, j'ai nommé Cruis'n USA. D'ailleurs, toutes les photos que vous avez déjà pu voir dans la presse sont celles de la version arcade. Or, la conversion pour l'Ultra 64 n'étant pas réalisée par Midway, elle a toutes les chances d'être différente. Eh bien, pour une fois, on va faire mieux que vous montrer quelques photos, on va vous dire où vous allez pouvoir y jouer. Pas plus loin que sur les Champs-Elysées, dans le magasin Micromania. On va même être plus précis: 84, avenue des Champs-Elysées! Allez donc jeter un œil pour vous faire une idée, ça n'a jamais fait de mal à personne.

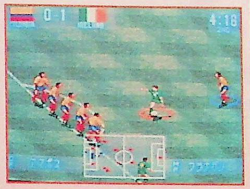


Cruis'n USA version arcade.

Voilà la borne Cruis'n USA que vous pourrez trouver au magasin Micromania, sur les Champs-Elysées.

KONAMI EN CATIMINI

Alors qu'une antenne française de cette société s'est installée en France il y a quelques semaines de cela, Konami, fidèle à sa renommée, nous innonde d'annonces de produits alléchants. Pour son premier tir sur 3DO, la société va adapter son célèbre Policenauts du PC. Un style très nippon et une ambiance cyber particulièrement tendue sont au menu. La MD 32X va hériter pour sa part d'une adaptation de Castlevania, la SNES de International Superstar Soccer, qui se révèle l'un des concurrents les plus sérieux de FIFA. Quant à la Playstation, Konami nous dévoile Crazy Cross, un jeu de réflexion dans le genre de Tetris. Pour l'avenir (comptez six bons mois), Konami nous réserve la suite d'Animaniacs sur SNES et MD, ainsi que l'adaptation de leurs premières aventures sur GB. Ne coupez pas, on vous en réserve encore d'autres pour les mois à venir...



International Superstar Soccer (SNIN, février 95).

LA MINUTE DU DOCTEUR DITEDITE!

Ne dites plus branché... dites câblé.
Ne dites plus Neo Geo... dites Neo Geo CD.
Ne dites plus coût de production... dites arnaque.
Ne dites plus information... dites Internet.
Ne dites plus "n'importe quoi"... dites multimédia!
Ne dites plus Mario... dites Donkey Kong Country.
Ne dites plus cartouche... dites CD-Rom!
Ne dites plus CD-Rom... dites CD enregistrable.
Ne dites plus MD 32X... dites champignon virtuel.
Ne dites plus Project Reality... dites Ultra 64.
Ne dites plus "ne dites plus"... dites "y'en a marre".

EN BREF...EN BREF...EN BREF...

• Les journalistes de Consoles+ auront le plaisir de vous retrouver lors du *SUPERGAMES* qui se tiendra porte de Versailles, du 30 novembre au 5 décembre. De nombreux concours seront organisés et de superbes lots distribués. N'hésitez pas à venir nous faire un petit coucou...

• Les informations à propos de l'Add On, supposé conférer un potentiel de 64 bits à la 3DO, se précisent. Cet Add On s'appellerait le *M2 ACCELERATOR* et contiendrait un chip Power PC ainsi que de nombreux processeurs graphiques et sonores (IBM et Motorola s'occupent de la fabrication). Mais la nouvelle la plus alléchante concerne les outils de développement: ils resteront identiques à ceux de la 3D0 classique, ce qui permettra aux développeurs "habitués" à travailler sur la 3DO de garder la main...

• Après de longs mois de silence radio, Atari propose une *HOT-LINE JAGUAR*, pour tous ceux qui désirent en savoir plus sur leurs jeux ou bien sur les nouveautés à venir. Composez, de province comme de la région parisienne, le 36 68 00 16 (il vous en coûtera 2,19 francs la minute).

• C'est officiel! *CORE DESIGN* fait partie intégrante de CentreGold (US Gold), depuis le 25 octobre. Cette alliance est stratégique: elle permettra aux deux parties de bénéficier de leur expérience respective. Core Design s'intéresse activement à la production sur Saturn et MD 32X, alors que CentreGold était plutôt frileux dans ce domaine. Nous leur souhaitons plein de mignons petits enfants...

...ET ENTREZ DANS RED ZONE

GRAPHISMES SOPHISTIQUÉS

EXCELLENTE JOUABILITÉ

FRISSONS GARANTIS

Oubliez les autres.
Red Zone les laisse tous K.O., terrassés par le shoot-em-up d'hélicoptères le plus incroyable que vous avez jamais vu.
C'est pour cela que Mean Machines l'a désigné comme meilleur titre sur Mega Drive à l'American Consumer Electronics Show cette année.

RED ZONE

MEGA DRIVE

Time Warner Interactive, 49 Avenue Kleber, 75016 Paris.
Tel: (1) 53 67 71 40. Fax: (1) 40 70 12 55.

'SEGA' and 'MEGA DRIVE' are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. Red Zone™ and © 1993 Scavenger. All rights reserved. Exclusively licensed to Time Warner Interactive.

TIME WARNER INTERACTIVE

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

NBA LIVE 95

ocean

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Pour Super Nintendo et Mega Drive

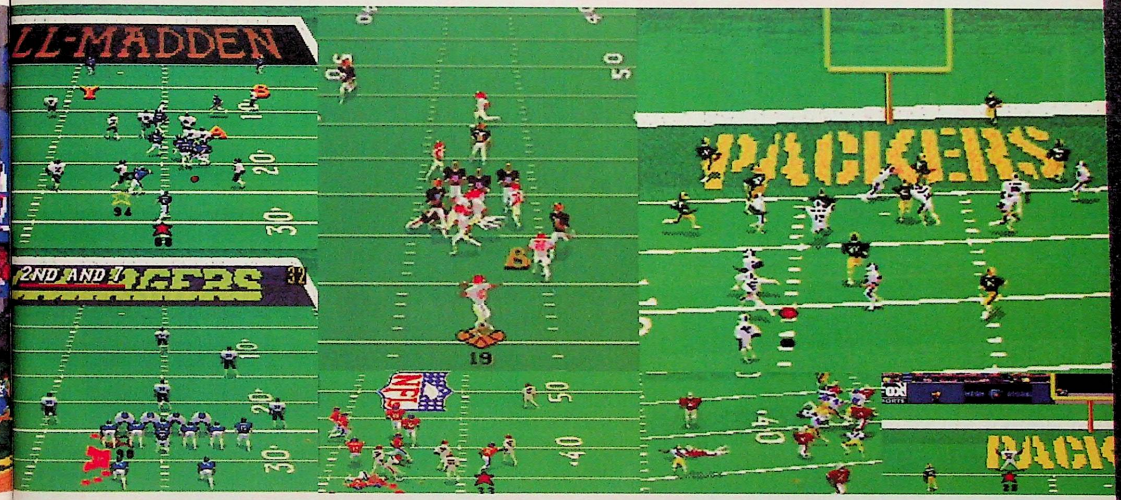
Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Nintendo® et Super Nintendo Entertainment System sont des marques de Nintendo. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et "if it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. Ocean est une marque déposée de Ocean Software Ltd. Toutes les insignes de la NBA et de ses équipes sont la propriété de NBA Properties, Inc., et de ses équipes respectives et ne peuvent être reproduites sans le consentement écrit de NBA Properties, Inc. Super Bowl, le nom des équipes, les logos et les casques sont des marques déposées de la NFL et des clubs membres. Le logo de la NFL est une marque déposée.

La simulation de sport américain à son top!

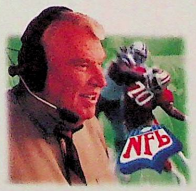
Chez EA Sports, nous voulons montrer la vraie réalité du sport. C'est pourquoi nous te présentons NBA Live '95 et Madden NFL '95. Alors viens smasher et faire des dunks avec les Bulls, Blazers, Suns et les Lakers, ou enfile ton casque et rejoins les 49ers, les Cowboys ou les Giants pour des actions délirantes. Et lorsque tu voudras marquer un touchdown prépare-toi à de l'action choc !

Les vrais joueurs avec leurs statistiques et des graphismes tellement fluides que l'on pourrait croire qu'ils vont sortir de l'écran. Tous les mouvements réels sont reproduits à la perfection comme le smash d'une main ou le Hail Mary. Ces joueurs ont un Q.I. digne de Einstein lorsqu'ils ont une balle dans les mains! Joue une saison de NBA ou de NFL et mène ton équipe jusqu'à la victoire, malgré les blessures et tous les aléas de la compétition.

NBA Live '95 et Madden NLF '95 - Maintenant tu joues chez les pros !



MADDEN NFL 95



MEGA DRIVE

Pour Super Nintendo et Mega Drive

if it's in the GAME, it's in the GAME™

EA SPORTS
ELECTRONIC ARTS

Pour de plus amples informations sur NBA® Live '95 et Madden NFL® '95, veuillez contacter: Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Tel: 72-17-07-83 (version Mega Drive) ou Ocean Software, 25 boulevard Berthier, 75017 Paris. Tel: 40-53-02-86 (version SNES).

JAGUAR

UBI SOFT...UBI SOFT...

Rayman

Quoi de neuf dans Rayman depuis la dernière preview? Rien; si ce n'est que le jeu est pratiquement terminé et que le scénario a été totalement revu (!): le personnage que vous dirigez s'appelle maintenant Rayman et non plus Little Jimmy Cliff, ce qui est déjà plus logique. Il vit dans un monde où l'équilibre naturel est assuré par un énorme atome composé du Grand Protoon et de milliers de petits Electroons gravitant autour de lui. Cependant, et comme à chaque fois dans un jeu de plates-formes ou d'aventure, un méchant est venu mettre son grain de sable dans la belle mécanique du bonheur: Mister Black, un homme pas tout blanc, s'est emparé du Grand Protoon. La planète, perturbée dans son harmonie, devient alors le théâtre de phénomènes aussi étranges que curieux. Rayman, seul héros au chômage du coin, va devoir reprendre du service et se mettre à la recherche du Grand Protoon à travers six niveaux hauts en couleur.

Le cocotier, la mer turquoise, le sable fin et la maison dans un coquillage. Le bonheur, si je veux.

UBI SOFT/JAGUAR
PLATES-FORMES
janvier

Admirez un peu la qualité de ces graphismes. La Jaguar fait fort, très fort !

Attention, les balles de ce pistolet sont spéciales et dangereuses: un maillet en sort et tente de vous frapper.

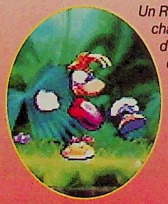
Moskitos (de "mosquito", moustique en anglais) est un ennemi difficile à battre.

AEROBIC-RAYMAN

Rayman, le personnage que vous incarnez, est animé de façon formidable. D'ailleurs, ses animations tiennent plus du dessin animé que du jeu vidéo. Photos choisies dudit personnage.

Rayman en position normale.

Rayman peut aussi marcher sur les mains.



Un Rayman chauffé donne des coups de poing.

Un Rayman malpoli tire la langue!

Au sommet du niveau des Montagnes Bleues, Mister Stone vous attend.

RETOUR VERS L'ENFER!

SONY Game Line 36.68.22.02*

JURASSIC PARK™

TM & © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

PART 2: THE CHAOS CONTINUES

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ocean

GAME BOY

SUPER NINTENDO PAL VERSION

*2,19F La Minute

© 1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Game Program © 1993 Ocean Software Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

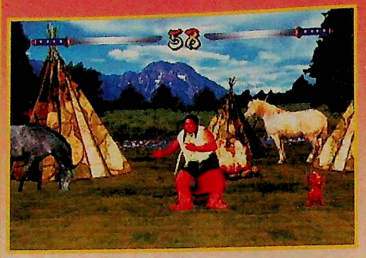
Kasumi Ninja

Chaque machine se doit de posséder son jeu de baston. Seule la Jaguar n'en était pas pourvue. La chose est maintenant faite avec Kasumi Ninja, certainement le jeu plus sanglant de toute l'histoire des jeux de castagne. Comparé à lui, Mortal Kombat II, c'est de la gnognote! En effet, quand les personnages se mettent sur le coin de la tronche, le sang coule à flot. Ce qui est plus marquant encore, c'est que ce sang stagne sur le sol durant toute la partie. Ainsi, il n'est pas rare de voir un adversaire s'effondrer dans sa propre marre d'hémoglobine. A l'instar de MK II, il est possible d'achever son adversaire en lui infligeant une Fatalité en fin de combat. Là, le spectacle est digne des grands films gore: vous scalpez votre adversaire, lui remontez les entrailles avec quelque couteau bien affûté ou encore vous lui déposez des bâtons de dynamite dans sa bouche grande ouverte! Bonjour le carnage!

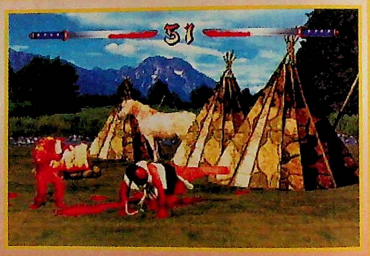
ATARI/JAGUAR
BASTON
fin décembre

TÉLÉPORTATION!

Kasumi Ninja propose, comme dans tout bon jeu de baston, des coups spéciaux. Voici pour vous la téléportation. Le personnage est réduit à la taille d'une mouche, se dématérialise, puis se rematérialise derrière son adversaire.



Je suis devant l'Indien, mais son haleine est telle, que...



... je me téléporte derrière lui. Là aussi, les odeurs ne sont pas des plus alléchantes!

Voici un coup spécial du ninja noir: la flamme de feu. Attention, saucisses chaudes!

4, avenue de Paris
94300 Vincennes
PLANETE GAMES
Tél. : 16 (1) 43 98 39 38
Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

VENTE PAR CORRESPONDANCE OU SUR PLACE

SUPER NINTENDO	
DONKEY KONG COUNTRY	499 FTTC
DRAGON	395 FTTC
DRAGON BALL Z 4	499 FTTC
EARTHWORTH JIM	NC
F1 POLE POSITION II	459 FTTC
FIFA SOCCER	475 FTTC
LEGEND	389 FTTC
LIVRE DE LA JUNGLE	419 FTTC
MEGAMAN X	429 FTTC
MICKEY MANIA	479 FTTC
MORTAL KOMBAT II	499 FTTC
NBA JAM	459 FTTC
PITFALL	499 FTTC
ROI LION	449 FTTC
SECRET OF MANA VF	429 FTTC
SHAQ FU	429 FTTC
SPARTER/ROCKET KNIGHT II	379 FTTC
STREET RACE	489 FTTC
SUPER BOMBERMAN II CF	469 FTTC
SUPER INDIA JONES	NC
SUPER METROID	469 FTTC
SUPER RETURN OF JEDI	NC
SUPER STREET FIGHTER II	569 FTTC
TINY TOONS SPORT	429 FTTC
VORTEX	499 FTTC
WOLVERINE	499 FTTC
MEGADRIVE	
DRAGON	399 FTTC
EARTHWORTH JIM	469 FTTC
ECCO THE DOLPHIN II	469 FTTC
FIFA SOCCER 95	399 FTTC
FUNK	469 FTTC
LIVRE DE LA JUNGLE	419 FTTC
MEGA BOMBERMAN	419 FTTC
MICKEY MANIA	425 FTTC
MORTAL KOMBAT II	439 FTTC
NBA JAM	459 FTTC
NBA LIVE 95	479 FTTC
NHL HOCKEY 95	389 FTTC
PITFALL	429 FTTC
RISE OF THE ROBOTS	459 FTTC
ROI LION	409 FTTC
SHAQ FU	429 FTTC
SHINNING FORCE II	399 FTTC
SONIC & KNUCKLES	419 FTTC
SPARSTER/ROCKET KNIGHT II	329 FTTC
SUPER STREET FIGHTER II	329 FTTC
TAZMANIA II	419 FTTC
THEME PARK	NC
TINY TOONS SPORT	369 FTTC
THEME PARK	NC
TINY TOONS SPORT	369 FTTC
URBAN STRIKE	389 FTTC
VIRTUAL RACING	599 FTTC
WOLFVERINE	469 FTTC
3 DO	
ALONE IN THE DARK	389 FTTC
BURNING SOLDIER	399 FTTC
DRAGON BALL Z	NC
FIFA SOCCER	NC
JHON MADDEN FOOTBALL	389 FTTC
JURASSIK PARK	339 FTTC
ROAD RASH	409 FTTC
SHOCK WAWE	369 FTTC
SUPER STREET FIGHTER	NC
TOTAL ECLIPSE	469 FTTC
VR STALKER	429 FTTC
WAY OF THE WARRIOR	429 FTTC
FIFA SOCCER NEW	399 FTTC
REBEL ASSAULT NEW	399 FTTC
MEGADRIVE 32X	
ACCESSOIRE	1350 FTTC
VIRTUAL RACING DFLUX	NC
DOOM	NC
SUPER MOTOCROSS	NC
STAR WARS ACARDE	NC
GOLF 36 GREAT HOLES	NC
SUPER AFTER BURNER	NC
METAL HEAD	NC
NEO GEO	
AERO FIGHT II CD	439 FTTC
ART OF FIGHTING II CD	439 FTTC
BURNING FIGHT CD	399 FTTC
FATAL FURY IICD	439 FTTC
NAM 95 CD	399 FTTC
SAMRAI SHODOWN CD	439 FTTC
SUPER SIDEKICKS IICD	439 FTTC
TOP HUNTER CD	439 FTTC
ART OF FIGHTING II	429 FTTC
FATAL FURY	285 FTTC
FATAL FURY II	285 FTTC
FATAL FURY SPECIAL	429 FTTC
KARNOV'S REVENGE	569 FTTC
KING OF THE MONSTERS	139 FTTC
KING OF THE MONSTERS II	285 FTTC
LEAGUE BOWLING	139 FTTC
SENGOKU II	285 FTTC
WORL HEROES II JET	569 FTTC

FATALITÉS!

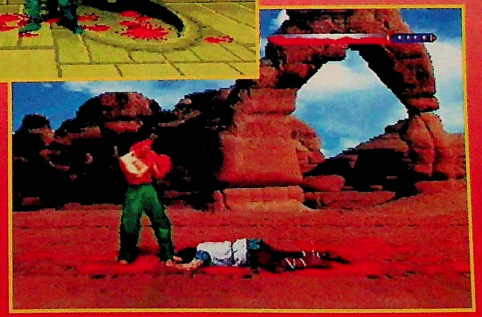
Tout comme dans Mortal Kombat I et II, il est possible d'achever ses adversaires en leur infligeant une petite Fatalité de derrière les fagots. Soyez attentifs, la leçon commence.

Quand on a mal à la tête, il y a deux solutions. La première consiste à prendre une aspirine, la seconde, comme ici, c'est de manger de la dynamite et d'allumer la mèche. Efficace à 200% !

Le scalp en deux leçons. Premièrement, baissez-vous et sortez un couteau suisse de votre poche. Puis, soulevez délicatement la tête de votre adversaire.

Deuxièmement, découpez délicatement le cuir chevelu de votre ennemi. Relevez-vous. C'est terminé. On se lève tous pour "Scalp-Done"... Beuaaark!

Le ninja blanc est en train d'allumer le chef indien, comme le prouve cette giclée de sang.



Les coups du boxeur thaï sont assez puissants. Son adversaire vient d'en faire les frais. Il repose dans son sang chaud et visqueux.

Sequence News
Une passion d'avance
Pour nous, le N°1 C'est TOI

3 D O
NEO-GEO CD
PSX
JAGUAR
CD 32
NINTENDO
SEGA
Rayon GOODIES

VPC ... Tel au Magasin le + proche

OCCASION
Achat-Vente

REVENDEURS Contactez nous !

NANTES	RENNES	VANNES	CHARTRES
40 35 42 42	99 31 11 26	97 68 20 68	37 21 17 17
21 place viarme	3 rue du puits Mauger	14 bis rue Emile Burgault	10 rue Noël-Ballay
ST BRIEUC	**La ROCHE sur YON**	**LORIENT**	**DREUX**
96 61 06 48	51 36 15 25	97 21 34 35	37 46 07 53
53 rue Saint Guillaume	L' Empire 4 place Napoléon	25 cours de la Bove	11 Grande rue

JAGUAR

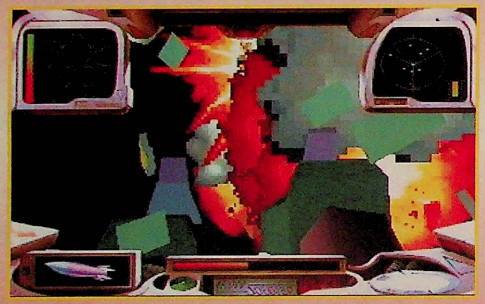
Iron Soldier

Forte de ses 64 bits, la console Jaguar s'apprête à recevoir dans ses mémoires un jeu tout en 3D et en temps réel assez impressionnant. Iron Soldier vous propose d'incarner un robot à l'armement ultra sophistiqué et à la puissance de feu dévastatrice. Lancé dans seize niveaux, il vous faudra éliminer une à une les forces ennemies envahissantes. Vous vous déplacez en marchant plus ou moins rapidement, à travers un paysage composé de formes en 3D: immeubles, arbres, maisons... Vos ennemis, quant à eux, n'hésiteront pas à tirer à vue et sans sommations: les tanks et les hélicoptères (aux mouvements ultra réalistes, il faut bien le souligner) possèdent également un armement à faire pâlir de jalousie John Rambo. Amateurs de Cyber Sled version arcade, ce jeu devrait vous plaire.

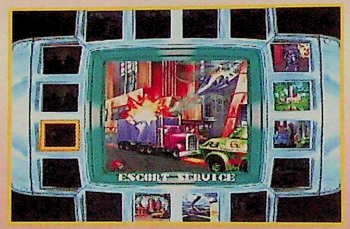
ATARI/JAGUAR
SHOOT'EM UP
fin décembre

Voici le robot que vous allez incarner durant toute la partie. Sur la gauche de l'écran, l'armement qui est à votre disposition.

Les grenades sont d'une redoutable efficacité contre les ennemis... mais aussi pour détruire les bâtiments de la ville.



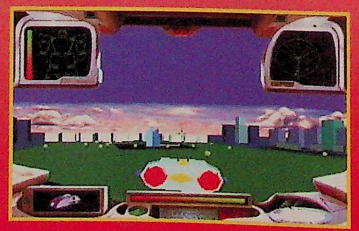
Il est possible de baisser ou de lever la tête du robot. Voici vos pieds et... Oups... vous venez d'écraser un tank! Il paraît que cela porte bonheur.



C'est ici que vous choisissez l'une des seize missions proposées.

Une fois que vous êtes repéré, les hélicoptères tournent autour de vous et vous canardent sans aucune pitié.

Trois missiles suffisent à détruire un immeuble aussi facilement qu'un château de carte. Pffff! et y' a plus!



Quand on lance un missile de croisière, la vision du jeu est celle que l'on a depuis le missile. L'animation est alors très rapide et très fluide.

Cannon Fodder

VIRGIN/SNIN-MD
ACTION/STRATÉGIE
janvier

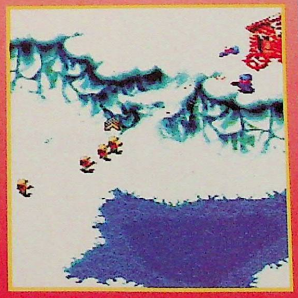
On ramasse des caisses de grenades pour faire exploser les baraquements.

Parlez-en à un possesseur d'Amiga ou de PC: Cannon Fodder lui rappellera forcément des heures de jeu acharné, durant lesquelles il cliquait sur sa souris pour déplacer ses combattants. But des missions: avec un nombre de soldats donné, vous devez anéantir tous les ennemis ou faire sauter toutes les baraques à la grenade. Cannon Fodder est pourtant loin d'être un jeu de guerre. Ce serait plutôt un jeu d'action à la difficulté croissante et aux innombrables niveaux. Vous indiquez avec la flèche, à l'écran, la direction que doivent suivre vos soldats et tirez sur tout ce qui bouge (c'est-à-dire les ennemis qui déboulent de plus en plus vite et nombreux) en vous servant du viseur. Une carte de chaque niveau vous permet de repérer les endroits à faire sauter. Quant aux décors, ils varient selon la mission (jungle, plage, montagne...). Ce jeu mythique sur micro se jouait forcément à la souris. Mais la jouabilité au paddle semble bien pensée. L'adaptation sur console est-elle réussie? Vous le saurez le mois prochain...

Ici, vous devez avancer à découvert car le palmier vous empêche de tirer.

Nouvelle mission: un hélico va déposer vos soldats.

Une plage de débarquement. Dans l'eau, vos soldats ne peuvent pas tirer.



Mission dans la glace: les ennemis déboulent sur tous les fronts.

OUVERT LE DIMANCHE DE 14 H À 19 H

LIBERTE GAMES
42, BLD MAGENTA
75010 PARIS
M° J. Bonsergent
Tél : 42 000 999
Fax : 42 000 989
Ouvert du lundi au samedi de 11 h 00 à 19 h 30

3615 ALLGAMES * LIBERTE

C'EST NOEL À LIBERTE GAMES
VOTRE S. NINTENDO DEVIENT TRI-STANDARD
PLEIN ÉCRAN 20 % PLUS RAPIDE
LES PROS LA GARANTISSENT UN AN - POSE : 1 HEURE
PRIX DE FETES : 99 F
GRATUIT POUR PLUS DE 800 F D'ACHATS.

NEWS S. NINTENDO		OCCAS.	
DONKEY KONG JR.	499 F	PAC MAN 2	399 F
RETURN OF THE JEDI	499 F	BOMBERMAN 2	399 F
EARTHWORM JIM	499 F	FATAL FURY 2 US	399 F
DBZ N°3 NEWS JAP	499 F	SHAQ. FU US	399 F
FINAL FANTASY 3	499 F	WOLFENSTEIN 3D	349 F
LE ROI LION	449 F	F1 POLE POSITION	299 F
STREET RACER	449 F	ACTRAISER	299 F
DRAGON	449 F	YOUNG MERLIN	299 F
BLACKTHORNE	429 F	NIGEL MANSELL JAP	249 F
MORTAL KOMBAT 2	449 F	BASTARD	249 F

SUPER NES AMÉRICAINE NEUVE
GARANTIE 1 AN - 50/60 HZ 890 F
N'ACHETEZ PLUS JAMAIS DES ADAPTATEURS !!

NEWS MEGADRIVE		OCCAS.	
SONIC ET KNUCKLES	449 F	FATAL FURY	349 F
DRAGON	449 F	COMBAT CARDS	349 F
FIFA 95	449 F	ART OF FIGHTING	349 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F	P. SAMPRAS	299 F
URBAN STRIKE	399 F	P.S.G.	299 F

NEWS NEO GEO		OCCAS.	
NEO GEO CD	3390 F	NEO GEO OCCAS.	890 F
NEO GEO NEUVE	1790 F	FATAL FURY	299 F
KING OF FIGHT. 94	1390 F	FATAL FURY 2	399 F
S. SIDE KICKS 2	1090 F	ART OF FIGHTING	349 F
ART OF FIGHT. 2	1090 F	ART OF FIGHTING 2	699 F
SAMOURAI SHOD. 2	TÉL.	WORLD HEROES 2 JET	799 F
DARK COMBAT	990 F	SUPER SIDE KICKS	399 F

JEUX NEO GEO OCCAS. À PARTIR DE 249 F
JEUX CD À PARTIR DE 399 F !!!

JAGUAR
JAGUAR + 1 JEU + ALIEN VS PREDATOR 2890 F
ALIEN VS PREDATOR 399 F
BRUTAL SPORT 399 F
RAIDEN 399 F
TINY TOONS 399 F
CHECKERED FLAG 2 399 F

ARCADE SYSTEM 3 : 1490 F

SUPER STREET FIGHTER	3990 F
DRAGON BALL Z	3990 F
MORTAL KOMBAT	2790 F
PUNISHER	1500 F
FINAL FIGHT	800 F

+ DE 100 TITRES DISPONIBLES - LISTE SUR DEMANDE TEL.

NOUVELLES CONSOLES
SATURN - PSX - 32 X

GOODIES

POSTERS	25 F	FILMS VIDÉOS JAP	149 F
FIGURINES DBZ PM	35 F	BAT. COLLECT. A PART.	99 F
PORTE CLEFS	35 F	LE RETOUR DE BROLY	169 F

FILMS VIDÉO FRANÇ. : P.U. : 125 F
DU N° 1 AU N° 8

FRAIS DE PORT JEU 30 F CONSOLE 50 F
CHEQUE À L'ORDRE DE R. BILLARD
BON DE COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

JOYEUX NOEL !!!

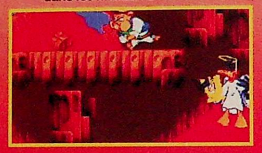
Daffy Duck in Hollywood

SEGA/MD PLATES-FORMES janvier

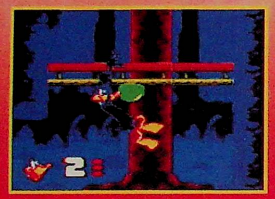
Toutes les récompenses cinématographiques (les Awards) de Sam Dynamite ont été volées. Vite, il appelle Daffy au secours car la rançon demandée est énorme! Notre canard, armé de son Magic Bubble Gum qui enferme les ennemis dans des bulles de chewing-gum, part à Hollywood. Il traverse des niveaux de western, d'horreur et la forêt de Robin des bois. Son but est de ramasser tous les bâtons de dynamite du lieu, divisé en plusieurs sous-niveaux. Au passage, il ramasse des options de vie, des tirs différents avec leur recharge et une baguette magique d'invincibilité. L'animation de Daffy semble assez réussie avec une bonne accélération, un tir de base dans trois directions, des mimiques diverses et la possibilité de tirer en rampant. Quatre niveaux de difficulté sont proposés pour ce jeu qui dissimule des bâtons de dynamite dans tous les recoins.

Une fois la baguette magique en poche, Daffy est invincible et arbore un canneton-ange au-dessus de la tête.

Un monstre-lapin en guenilles dans les niveaux d'horreur.



Il est cuit, le canard! Départ pour le ciel transformé en ange jouant de la harpe.



Daffy traverse la barre, grâce au "slim"

Des archers façon Elmer dans la forêt.

Game Disc'

45 rue du Port 63000 Clermont Ferrand

TEL : 73.91.60.90. FAX : 73.90.46.25.

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
Dragon	429 F	Fifa 95	390 F
Mickey Mania	519 F	The Lion King	425 F
Sparkster	419 F	Shaq Fu	449 F
Final Fantasy 3	549 F	Animaniacs	Tel
Earth Worm Jim	509 F	Dragon	419 F
Indiana Jones	485 F	Mickey Mania	449 F
Vortex	499 F	NBA Live 95	429 F
Animaniacs	Tel	NHL Hockey 95	479 F
Flink	Tel	Flink	Tel
The Lion King	Tel	Probotector	Tel
Street Racer	Tel	Tiny Toon 2	369 F
Donkey Kong	Tel	Shining Force 2	439 F
Return Jedy	Tel	Sonic vs Knuckles	429 F

ET PLEIN D'AUTRES TITRES ENCORE ...

GAME DISC ' vous propose tout un monde de jeux video neufs et plus de 800 jeux d'occasion ainsi que de nombreux accessoires Sega et Nintendo

BON DE COMMANDE à retourner à GAME DISC'

NOM

Prénom

Adresse

Code Postal Ville Tel :

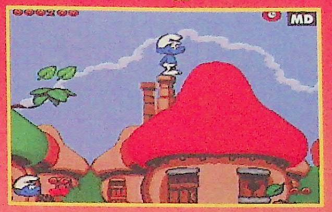
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre

TITRE	CONSOLE	PRIX

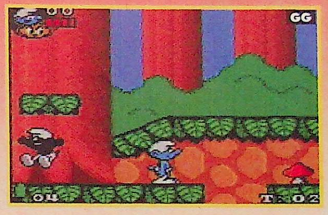
Frais de port : 30F / article + 10 F / art. suppl. TOTAL

Les Schtroumpfs

Etre petit, bleu avec un bonnet blanc pointu, ça ne doit pas être facile tous les jours! Et pourtant, les Schtroumpfs de Peyo sont mondialement connus et ils méritaient bien leur adaptation sur cartouche. A héros français, éditeur français: Infogrames, après Astérix, nous sort les lutins friands de salsepareille sur toutes les consoles. La SNIN et la GB ont eu la primeur du jeu, voici déjà quelques mois, et c'est au tour maintenant de la MD et de la GG de sortir leur version. Pas de surprise, les jeux SNIN et MD se ressemblent beaucoup ainsi que les versions GB et GG: Gargamel a enlevé quatre Schtroumpfs: le moralisateur, le farceur, le gourmand et la Schtroumpfette. Le Grand Schtroumpf envoie le Schtroumpf costaud en Rambo salvateur. Notre héros musclé va traverser le pays schtroumpf, son village, la forêt, le pont en construction (depuis tant d'années), les marais, le volcan (...), et affronter quatre boss, dont Gargamel, pour libérer les Schtroumpfs de leur cage. Une fois délivrés, les quatre Schtroumpfs prennent le relais du costaud pour la suite du jeu. Fidèle à l'esprit de la BD, c'est un vrai plaisir de jouer avec ces poètes de petite taille.

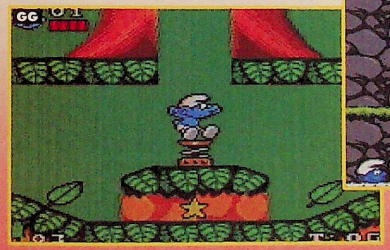


Entrez dans les maisons pour ressortir par la cheminée et prendre les options.



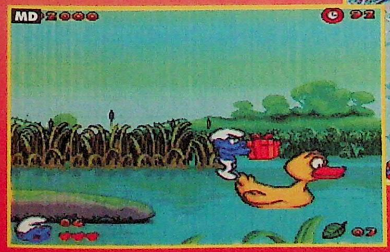
Attention aux Schtroumpfs noirs! S'ils vous touchent, vous perdez une vie.

INFOGRAMES/MD-GG PLATES-FORMES janvier



Sur la GG, comme sur la GB, on peut entrer en s'accroupissant sur les troncs d'arbre.

Les tremplins peuvent être ramassés et posés où le besoin s'en fait sentir.



Ce canard, digne de patauger dans votre baignoire, est votre moyen de transport dans les Marais.

Une descente en luge au côté d'un grizzli surfeur.

SAMOURAI

42, rue de Maubeuge
75009 Paris
Tél. : 42 80 29 49

Soyons bref
On fait les jeux

NEO GEO CD
King of Fighter 10 jours avant tout le monde a 399 F

SAMOURAI

NEC
Toutes les news a 499 F maxi.
Le plus grand choix de France parce qu'on aime la NEC

SATURN
Passez la voir vers le 25 nov au magasin.on vendra pas la machine mais on sera les moins chers sur les jeux.

BORNE D'ARCADE
On en a une en demo au magasin avec les NEWS avant tout le monde

That's all folks

SAMOURAI

V.P.C. / Catalogue gratuit
Tél. : (1) 69 52 11 53
demander Franck
Répondeur et messages
Minitel possibles en dehors des heures d'ouvertures.

pci 94
Alfortville

NEO GEO CD

Console + KoF 94 ...	3490 F
King of Fighter 94 ...	399 F
Fatal Fury Spécial ...	399 F
Art of Fighting 2 ...	375 F
Super Side Kick 2 ...	375 F
etc...	

Prix moyen des jeux 375 F !!!!

3DO

Console Pal + 1 Jeu ...	3490 F
Super Street Figther X...	399 F
Samourai Shadown...	399 F
Total Eclipse ...	299 F
Jurassic Park ...	299 F
etc ...	

Prix moyen des jeux 350 F !!!!

→PSX←
→SATURN←
Megadrive
Super NES

Tous nos prix peuvent être modifiés sans préavis. Ils pourront aussi bien augmenter que baisser !!!!! (nous voulons être parmi les moins chers)

PCI, 30 rue Emile Zola, 94140 ALFORTVILLE
Tél: **43.75.34.55**
SNCF: Gare Maison ALfort-Alfortville
Métro: métro Mais. Alfort les Juliottes + Bus 217 (arrêt Maison Alfort- Alfortville).
Bus: 217, 172, 103.

Ordinateurs PC

486 dx 33...	(4 RAM, 340 HD, Vlb)	6 290 fr
486 dx2 66...	(4 RAM, 340 HD, Vlb)	6 890 fr
Pentium 66...	(8 RAM, 420 HD, Pci)	10 500 fr
Pentium 90...	(8 RAM, 420 HD, Pci)	11 500 fr

-40% sur les jeux ou -20% sur la console de votre choix sur l'achat d'un PC.
(prix TTC).

Super Punch Out

NINTENDO/SNIN
JEU DE BOXE
fin janvier

Tous ceux qui ont une NES doivent se souvenir de Punch Out. A l'époque, ce jeu avait fait sensation. Le voici qui revient, alors préparez-vous à ressortir vos gants du placard. C'est un jeu de boxe anglaise et, comme vous le savez sûrement, les coups de pied ne sont pas autorisés; les coups bas non plus, d'ailleurs. Vous devez toujours frapper au-dessus de la ceinture. Les possibilités d'action sont variées: esquive, garde haute, super-punch, crochet... Pas le temps de s'ennuyer; d'autant que, suivant la puissance des coups, le temps de préparation n'est pas le même. Les graphismes ont bien sûr été relookés. On est loin de la version NES: les sprites sont plus gros et les dessins plus fins. Le réalisme et l'humour sont finement mélangés, car les autres boxeurs ont vraiment des tronches hilarantes. Chacun a une histoire et un nombre de victoires et de défaites personnelles. Le Français Gabby Jay est un ancien serveur de café. Il n'a gagné qu'un match et en a perdu quatre-vingt-dix-neuf! C'est votre premier adversaire et vous ne devrez pas avoir trop de mal à en venir à bout.

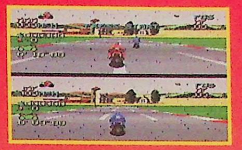
Quand la barre de stamina est à zéro, c'est gagné, l'adversaire est au tapis.

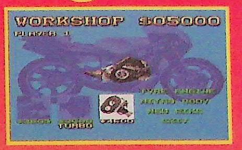
Il a l'air ridicule, non? Mais attention, il cogne dur!

En pleine action! Plus ils sont gros, plus ça fait du bruit quand ils tombent.

Full Throttle Racing

Encore un jeu de course de motos, me direz-vous. Mais non, car on alterne avec des phases sur l'eau. On troque sa bonne vieille moto contre un scooter des mers et c'est parti! Le mode 7 est bien entendu à l'honneur pour la deuxième partie du jeu. L'alternance entre les deux phases de jeu est déjà une chose originale, mais ce n'est pas tout... Vous avez la possibilité de vous débarrasser d'adversaires trop gênants. Comment? Eh bien, en leur donnant un bon coup de pied. De préférence dans un virage, histoire d'aller vérifier si la pelouse est bien tondue. Ne vous laissez pas avoir par le programme, qui use et abuse, sans aucun scrupule, de cette option. En cas de chute, l'énergie de votre moto baisse, et si vous n'êtes pas assez vigilant: boum! Evidemment, sur la piste, diverses options sont à ramasser. Pour récupérer de la vie ou une nitro, par exemple. En finissant les courses bien placé, vous pourrez amasser un petit pactole, qui vous servira sans aucun doute à améliorer votre moto ou à vous procurer le scooter des mers. Le jeu à deux est possible, alors à plus!


Jouer à deux réduit la visibilité du jeu, mais c'est plus marrant.

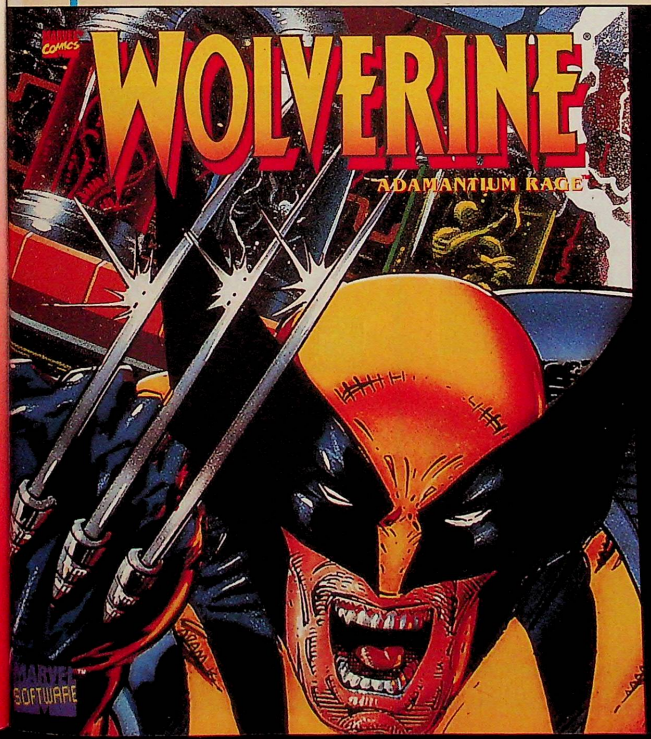


Alors, on met un lion dans son moteur?

GAMETEK/SNES
SIMULATION SPORTIVE
janvier

Le scooter des mers est un plus par rapport aux simples jeux de motos.

Avec un bon coup de pied, ça avance tout seul.



LE PLUS CELEBRE DES X MEN SORT SES Ggriffes

SUPER NINTENDO
PAL VERSION

MEGA DRIVE

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

Acclaim entertainment, inc.

* 1,29F/MN

MARVEL COMICS®, MARVEL SOFTWARE™, WOLVERINE® and the distinctive likenesses thereof TM & © 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment™ & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

ACCLAIM...ACCLAIM...

Rise of the Robots

ACCLAIM/SNIN
BASTON
janvier

Chargé de superviser une usine de production entièrement robotisée, le robot Supervisor est infecté par le virus Ego, grâce auquel il accède à la conscience. En fait de conscience, il pète complètement les plombs (ça me rappelle le "supervisor" du collège...). Le virus se propage très vite chez tous les robots de l'usine, et la situation échappe rapidement au contrôle d'Electrocorp, le Marcel Dassault du futur. Seule solution: envoyer un cyborg de combat qui saura résister au virus grâce à ses composants humains. Avec des graphismes entièrement réalisés en 3D Ray Tracing, Rise of the Robots prend le parti, un peu risqué, d'accorder plus d'importance au scénario dans un jeu de baston. Ce qui implique la présence de séquences cinématiques entre les combats, mais aussi celle d'un personnage imposé en mode 1 joueur. Vous êtes contraint de jouer le cyborg avec ses deux coups spéciaux. Même en mode 2 joueurs, l'un d'entre vous sera obligé de choisir le cyborg. C'est une manière de voir les choses. Avec six robots à affronter, Rise of the Robots semble privilégier la qualité à la quantité.

Les séquences cinématiques sont nombreuses dans Rise of the Robots.

Le nombre de coups spéciaux est plus limité que dans les autres jeux de combat.

Les sprites et les décors en 3D Ray Tracing sont vraiment superbes!

Scoop: on vient de démasquer l'homme au masque de fer!

Quand Donkey Kong se prend pour Terminator, ça fait des étincelles!

Ce sont les robots militaires les plus coriaces.

Mazette, comment faire pour s'approcher d'un robot aussi grand?

LES PRODUITS ASCII SONT EN VENTE CHEZ:

CONTINENT C
TOUT POUR L'ACHAT GAGNANT

DARTY

ESPACE 3

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

TOYS "R" US

SUPER ADVANTAGE

LE JOYSTICK DE LA JUNGLE

Super Advantage™ pour Super Nintendo™.
Le seul joystick avec suffisamment de muscles pour venir à bout des jeux les plus durs.

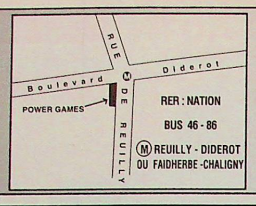
LA FORCE DU GORILLE.

SUPER NINTENDO

ASCIIWARE
Distribué par
BIGBEN
Fax : 20-87-57-99

©1994 Ascii Entertainment Software, Inc. ASCIIWARE® is a registered trademark of Ascii Entertainment Software. All rights reserved. Super Nintendo Entertainment System™, Super Advantage™, and the official seals are trademarks of Nintendo.

31 RUE DE REUILLY
75012 PARIS
✆ : (1) 43 79 12 22
FAX : (1) 43 79 11 05
HORAIRES D'OUVERTURE :
lundi au samedi de 10h a 19h30



POWER GAMES

EXCLUSIF !!! VENEZ DECOUVRIR LES NOUVELLES CONSOLES : JAGUAR; PS-X (SONY); BA-X (BANDAÏ); FX (NEC) et SATURN (SEGA). DISPONIBLE DEC / JANVIER.

JEUX NEUFS - JEUX NEUFS - JEUX NEUFS - JEUX NEUFS - JEUX NEUFS - JEUX

SUPER NES

ART OF FIGHTING 2 US	449F	FINAL FANTASY III US	499F
ILLUSION OF GAIA US	449F	JOHN MADDEN 95 US	479F
DRAGON VIEW US	499F	SUPER PUNCH OUT US	399F
OGRE BATTLE US	449F	ROBOTREK RPG US	449F
BLACKTHORN FR	429F	NHL PA HOCKEY 95 US	479F
DEMON'S CREST US	479F	BONK'S ADVENTURE	479F
THE PAGEMASTER	479F	THE SYNDICATE FR	449F
DRAGON BALL Z 3 JAP	429F	PITFALL ADVENTURES	449F
POWER DRIVE FR	449F	ACTRAISERS 2 FR	449F

SUPER NINTENDO

EARTHWORM JIM	479F	LE ROI LION NEW	449F
F1 POLE POSITION 2 FR	449F	STREET RACER FR	449F
MORTAL KOMBAT 2	479F	BOMBERMAN 2 NEW	399F
MICKEYMANIA NEW	479F	SECRET OF MANA	449F
SHAQ FU	449F	SPARKSTER ACTION	399F
ANIMANIACS	449F	BATMAN ET ROBIN	449F
NBA LIVE 95	479F	SAMURAI SHODOWN FR	479F
TINY TOON WILD SPORTS	429F	DRAGON FR	429F
INDIANA JONES	449F	BATMAN ET ROBIN FR	449F

RETOUR DE JEDI 449F VF

DONKEY KONG 489F VF

ACCESSOIRES SNIN

ADAPTATEUR 60 HZ	99F
2 JOY SANS FILS	199F
SUPER GAME MAGE	389F
JOYPAD AUTOFIRE	99F
QUINTUPLEUR SNIN	179F
SUPER GAMEBOY FR	399F
CAPCOM FIGHTER STICK	199F

SUPER PROMO SNIN !

EQUINOX FR	199F
STAR WARS 2	349F
BUGGS BUNNY	299F

NEO GEO CD

CONSOLE CD EUROP.	3490F	KING OF FIGHTERS 94	549F
FATAL FURY SPECIAL	449F	SAMURAI SHODOWN 2	549F
SUPER SIDEKICKS 2	449F	TOP HUNTER	499F
SAMURAI SHODOWN	449F	AEROFIGHTERS 2	499F
VIEW POINT	449F	GAN GAN	499F
ART OF FIGHTING 2	499F	DUNK DEAM	TEL.
LAST RESORT	449F	DOUBLE DRAGON	TEL.
BASEBALL STARS 2	449F	DRIFT OUT 94	TEL.
ART OF FIGHTING	399F	WORLD HEROES JET	499F
BURNING FIGHT	399F	NAM 75	399F

MEGADRIVE & 32 X

LE ROI LION NEW	399F	FIFA 95 NEW	379F
SHINING FORCE 2	449F	FLINK NEW	379F
ECCO DOLPHIN 2	399F	SUPER PROBOTECTOR	379F
SONIC KNUCKLES	399F	SOLEIL / RAGNACENTI FR	429F
DRAGON NEW	399F	URBAN STRIKE	349F
SPARKSTER NEW	379F	MEGA BOMBERMAN NEW	399F
TINY TOON ALL STARS	349F	SYNDICATE NEW	399F
SHAQ FU NEW	399F	JOHN MADDEN 95	399F
ROCK'N ROLL RACING	399F	MISTER NUTZ	399F
EARTHWORM JIM	479F	NBA LIVE 95	399F
NHL PA HOCKEY 95	399F	EA INTERNATOINAL TENNIS	399F
ADAPTATEUR 32 X	1390F	DOOM 32 X	TEL
VIRTUA RACING 32 X	TEL	STARWARS ARCADE 32 X	TEL
SUPER MOTOCROSS	TEL	SUPER AFTER BURNER 32 X	TEL

ACCESSOIRES MD

ADAPTATEUR UNIV.	99F
JOYPAD 6 BOUTONS	129F
ACTION REPLAY 2	349F
QUINTUPLEUR	199F
CDX PRO (MCD)	249F
JOYPAD 3 BOUTONS	99F
BACK UP RAM (MCD)	299F

SUPER PROMO MD !

ZOOL	99F
JAMES POND 3	99F
GEN. CHAOS	149F
NFL + NHL	149F

3 DO

CONSOLE VERSION FR	2990F
REBEL ASSAULT	399F
STREET FIGHTER X	399F
SAMURAI SHODOWN	399F
FIFA SOCCER	399F
THEME PARK	399F
DEMOLITION MAN	399F
RISE OF THE ROBOTS	399F
DRAGON BALL Z	TEL
DRIVING NEED FOR	399F

SATURN

CONSOLE JAP MODIFIEE	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
DAYTONA USA	TEL.
SHINOBI EX	TEL.
PANZER DRAGON	TEL.
BLUE SEED	TEL.
WINGS ARMS	TEL.
GRAND RACER	TEL.

JAGUAR

CONSOLE FR	1990F
ALIEN VS PEDATOR	499F
WOLFEINSTEIN 3D	499F
DOOM	499F
CLUB DRIVE	499F
VAL D'IZERE	499F
CHECKERED FLAG 2	499F
DRAGON BRUCE LEE	499F

ET AUSSI DE NOMBREUX JEUX SUR GAMEBOY ET GAMEGEAR !!! TEL.

VENTE PAR CORRESPONDANCE LIVRAISON COLLISISIMO 24 / 48 H
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPO.

COMMANDEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE : AU (1) 43 79 12 22

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :
• MEGADRIVE , MEGA CD • NEO GEO ; NEC
• SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

LE MAGASIN RESTERA OUVERT TOUS LES DIMANCHES DU MOIS DE DECEMBRE

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY - 75012 PARIS
✆ : (1) 43 79 12 22 - FAX : (1) 43 79 11 05

JEUX OCCAZ - JEUX OCCAZ - JEUX OCCAZ - JEUX OCCAZ - JEUX OCCAZ -

SUPER NIN / NES OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	599F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	690F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	590F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	99F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	MAGICAL QUEST	199F
SIDERMAN & XMEN	149F	BATMAN	199F
ROBOCOP 3	149F	RANMA 1/2	199F
RIVAL TURF	149F	BOB	199F
ARME FATALE	149F	STREET FIGHTER TURBO	199F
ANOTHER WORLD	149F	VAL D'IZERE	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	ACTRAISERS	249F
BLAZING SKIES	149F	BATTLE TOADS	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	CYBERNATOR	249F
SUPER SOCCER	149F	JIMMY CONNORS	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	149F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	149F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	149F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	149F	MARIO KART	249F
SUPER SOCCER	149F	MAGICAL QUEST	249F
CASTLEVANIA 4	149F	SKYBLAZER	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	249F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	249F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	249F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	249F
DRAGON'SLAIR	199F	SIM CITY	249F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	249F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	249F
MORTAL KOMBAT	199F	TECMO BASKETBALL	249F
HOME ALONE 2	199F	YOUNG MERLIN	249F
KING ARTHUR WORLD	199F	EMPIRE STRIKES BACK	299F
SUPER SWIV	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	299F
DRAGON BALL Z JAP	199F	ZOMBIES	299F
DENNIS LA MALICE	199F	SUNSET RIDERS	299F
BULLS VS BLAZERS	199F	TURTLES FIGHTERS	299F
FINAL FIGHT	199F	FIFA SOCCER	299F
POPULOUS	199F	WORLD CUP USA 94	299F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	299F
BEST OF THE BEST	199F	NBA SHODOWN	299F
LEMMINGS	199F	NBA JAM	349F
F1 EXHAUST HEAT	199F	LES SCHTROUMPHS	349F
TOP GEAR	199F	SAILOR MOON FR	349F
SPINDIZZI WORLDS	199F	MORTAL KOMBAT 2	399F
PLAYER MANAGER	199F	SUPER METROID	399F
EQUINOX	199F	DRAGON BALL Z 2 FR	399F

MEGADRIVE OCCAZ

SHADOW DANCER	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
GYNOUG	99F
MEGAGAMES 2	129F
CHAKAN	129F
THUNDER FORCE 3	129F
KID CHAMELEON	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TALESPIN	129F
GREEN DOG	149F
XENON 2	149F
POWER MONGER	149F
ZOOL	149F
JAMES POND 3	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
BOB	149F
FATAL FURY	179F
SONIC 2	179F
TURBO OUT RUN	179F
HAUNTING	179F
NHL HOCKEY+NFL FOOT US	199F
JURASSIC PARK	199F
DESERT STRIKE	199F
LOTUS 2	199F
INTERNATIONAL RUGBY	199F
THUNDERFORCE 4	199F
SHINOBI 3	199F
BLADES OF VENGEANCE	199F
TEAM USA BASKET	199F
PSG CHAMPIONS	199F
COOL SPOT	199F
ASTERIX	199F
ALADDIN	199F
NHL PA 94	199F
MORTAL KOMBAT	199F
ZOMBIES	199F
GENERAL CHAOS	199F
STREET FIGHTER 2'	199F
FIFA SOCCER	199F
LANDSTALKER	299F
SONIC 3	299F
DRAGON BALL Z	299F
NBA JAM	299F
LIVRE DE LA JUNGLE	299F

NEO GEO OCCAZ

CONSOLE OCCAZ	990F	WORLD HEROES JET	999F
LEAGUE BOWLING	199F	ART OF FIGHTING 2	899F
KING OF MONSTERS	199F	VIEW POINT	799F
MAGICIAN LORD	249F	SUPER SIDEKICKS 2	699F
NAM 75	249F	FATAL SPECIAL	699F
BURNING FIGHT	299F	SAMURAI SHODOWN	699F
EIGHTMAN	349F	KARNOV REVENGE	699F
BLUES JOURNEY	399F	WINDJAMMER	599F
SENGOKU 2	499F	SPIN MASTER	599F
MUTATION NATION	499F	ROBOT ARMY	599F
BASEBALL STAR 2	499F	FOOTBALL FRENZY	499F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT MODIFIABLES SANS PREAVIS.
OFFRES VALABLES SUIVANT LES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

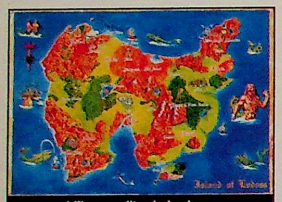
NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| DATE D'EXP: . . / . .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

CONSOLE + 12/94

RECORD OF LODOSS WAR

Amateurs d'heroic-fantasy, Record of Lodoss War va vous combler. C'est LE dessin animé japonais qui retranscrit le mieux l'ambiance médiévale et fantastique des jeux de rôles. Cette cassette est désormais disponible avec un sous-titrage en français, et en standard Pal ou Secam.

Parn met fin au calvaire d'un gentil petit dragon.



L'île maudite de Lodoss. C'est le monde dans lequel nos héros évoluent.

Voilà fort longtemps, sur le continent Araycrust, Faris (dieu de la lumière) et Faralis (dieu des Ténèbres) eurent une dispute qui dégénéra en conflit rangé, auquel tous les dieux prirent part. La bataille fut terrible, et les pertes innombrables dans les deux camps. Il ne resta bientôt plus que deux combattants, Marla et Kardis. C'est alors que continent se déchira en son milieu, donnant naissance à une île, mettant fin à l'ère des dieux. C'est pour cette raison que cette île damnée fut appelée Lodoss.

Trente ans avant le début de notre histoire, Kardis, réincarné, tenta depuis Marmo, une petite île située au sud-est de Lodoss, de reprendre le pouvoir. Heureusement, grâce à six héros, Farn, Beld, Flebe (roi des nains, qui décéda pendant le combat), Karla, Wort et Nis, ses projets de domination avortèrent.

Aujourd'hui, Kardis nourrit de nouveau de noirs desseins. Mais six nouveaux héros vont tâcher de s'y opposer. C'est une nouvelle histoire qui commence, celle dont je vais vous parler...

Farn, le roi de vallis, est un homme plein de bonté. Il possède l'épée sainte de Vallis.

PARN

Ce jeune homme de 18 ans, qui vit dans le village de Zaxon, n'est pas aimé des villageois. Son père était un chevalier de Vallis, mais il a été exclu de cet ordre dans d'étranges circonstances. Au départ de la série, Parn est inexpérimenté mais il progresse au fil des aventures, entraîné par Ghim et Kashu. Il est courageux et impulsif.

DEEDLIT (ou DEEDO)

Cette jolie elfe est âgée d'environ 160 ans. Elle est donc très jeune, pour une personne de sa race. Elle aime la nature et tente de protéger tout ce qui vit. Elle manie une rapière, et possède des pouvoirs magique en rapport avec la nature (elle peut conjurer les éléments). Deedo est un chaman.

SLAYN

Il a 25 ans. Aujourd'hui magicien, il a étudié dans l'académie d'Alania. Il est très utile au groupe et c'est un vieil ami de Ghim. Il n'est pas encore très expérimenté, et chaque fois qu'il lance un sort la concentration qu'il doit fournir le fatigue. Il vit aussi à Zaxon, que le monde est petit...

GHIM

C'est un nain d'environ 60 ans. Il manie sa hache à deux mains. Il est à la recherche de Leila, la fille de Nis (une prêtresse de Marfa). Il se joindra au groupe pour protéger et aider Parn. Ghim, comme tous les nains, n'aime pas les elfes, ce qui créée des tensions.

ETOH

Il a 18 ans et vit dans le même village que Parn. Bons amis, ils prendront la route ensemble. Prêtre de Faris, il est promis en mariage à Fianna (fille du roi Farn). Etoh se bat avec une masse et se révèle capable de repousser les spectres et autres apparitions.

WOODCHUCK

Il a été tiré de sa prison par Parn. Agé de 40 ans, il a passé la moitié de sa vie à l'ombre. C'est un voleur, rusé et cynique. Il se joint au groupe en pensant avoir de bonnes chances de s'enrichir. Ce précieux allié utilise des dagues, qu'il peut lancer.

LA LONGUE QUÊTE COMMENCE...

Trente ans ont donc passé depuis la défaite de Kardis, et les héros de cet épisode sanglant ont vieilli. Farn est devenu roi de Vallis, le plus puissant des royaumes. Nis, prêtresse de Marfa, séjourne dans un temple avec son ami Blamdo, le dragon de glace; sa fille a disparu, et Ghim, un nain, lui a promis de la retrouver, mais c'était il y a sept ans... Wort vit en ermite, plongé dans ses livres. Karla est une sorcière de plus de 500 ans; c'est une liche, c'est-à-dire qu'elle a placé son âme dans son diadème, et peut ainsi changer de corps à volonté; presque immortellle, elle a perdu toute notion de bien et de mal, et ne désire que l'équilibre des forces en présence. Quant à Beld, il a changé de camp et vit à Marmo, œuvrant pour le retour de Kardis; on peut supposer que c'est depuis qu'il est en possession de l'épée Soulbreak (qui était gardée par le dragon Nas) que son attitude a basculé.

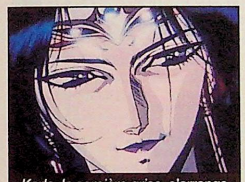
La princesse Fiana est la fille de Farn. Elle va tomber amoureuse de Etoh et l'aider de son mieux.

LA RÉUNION DE SIX HÉROS

Le premier OAV met en scène Parn et ses amis à la recherche du sage Wort (ce qui correspond normalement au cinquième épisode). En fait, la série commence au deuxième OAV, ce qui n'est pas très logique, mais correspond à la V.O.

Parn sauve la fille du chef du village des griffes de vilains Gobs (goblins). Il décide avec Etoh d'attaquer leur grotte mais, après avoir supprimé les deux gardes, ils trouvent l'endroit déserté. Deedo les prévient alors que leur village est attaqué. Ghim, qui était venu rendre visite à Slayne, se retrouve avec lui entraîné dans la bataille... A l'issue de celle-ci, Parn, Etoh, Gihm et Slayne partent pour tenter de contrer la terrible menace qui pèse sur l'île. Deedo réapparaît alors: comme Parn s'entraîne au maniement de l'épée sur des troncs d'arbre, elle vient lui apprendre la présence de fées dans toute forme de vie, et lui recommande de ne pas blesser les plantes. Il ne manque plus que Woodchuck pour que l'équipe soit au complet. Nos héros feront sa connaissance dans les geôles de Fort Myse, où il a "élu domicile" depuis une vingtaine d'années. C'est à la suite d'une attaque, au cours de laquelle le fort sera détruit, que Parn le délivrera et qu'il se joindra au groupe.

Un nouveau personnage apparaît: Ashram, le chevalier noir. C'est le bras droit de Beld, et il est chargé d'attaquer Alania. Personnage sans pitié, il est très doué dans le maniement de l'épée (contrairement à Parn, encore inexpérimenté).



Karla, la sorcière grise, s'arrange pour qu'aucune nation ne soit trop puissante.

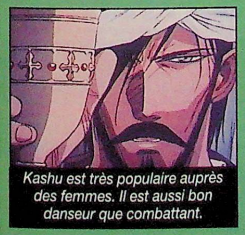
Ashram, le chevalier noir, est un des personnages les plus attachants de la série.

Kashut, le roi de Flaim, est un combattant hors pair. Il aurait unifié son royaume aidé de quelques hommes seulement.

FICHE TECHNIQUE

- Date de sortie au Japon: 1990
- Design: Yutaka Izubuchi/ Nobuteru Yuuki
- Nombre d'OAV de la série: 13
- Durée moyenne d'un OAV: 25 min
- Musique: Géniale
- Standard: Pal ou Secam
- Editeur: Kaze Animation

LODOSS TO SENKI



Kashu est très populaire auprès des femmes. Il est aussi bon danseur que combattant.

Cette cassette présente les trois premiers OAV, sortis à l'origine au Japon en trois épisodes séparés. Les amateurs ne regretteront pas d'avoir déboursé environ 170 francs pour un peu moins d'une heure et demie de plaisir, car le fruit du travail de Kaze Animation est fantastique. C'est la V.O. sous-titrée qui vous est proposée, meilleure façon pour le public d'appréhender des produits de qualité. Les sous-titrages sont très lisibles et bien synchronisés, contribuant à donner un produit d'excellente facture, que je ne peux manquer de vous recommander.

SCROLLING
LE N°1 DE L'ACCUEIL SYMPA
OUVERT 7J/7
Tél.: 44 93 70 67

Bonne fête à tous !!!

Attention avalanche de nouveautés !!

Console saturne
+ Virtua fighter 4490 F
Jeux Tél.

32 X US 1390 F
+ transformation gratuite de votre Console Mega Drive !
Jeux Tél.

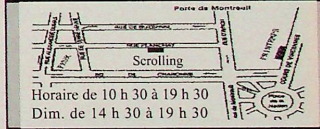
Jaguar US (plein écran)
+ 1 jeu 1890 F
Alien US Prédator 449 F
jeux Tél.

Console Super Nes US 50/60HZ
890 F
fonctionne avec tous les jeux JAP/US/Fra sans aucun adaptateur
Console Mega Drive
+ 1 jeu 490 F (OKAZ garantie 3 mois)

Console Sony PSX Tél

Pour les nouveautés, les accessoirs, les okaz, les goodies n'hesitez pas à nous appeler

Transformation console posé en 1h
Super Nintendo 1490 F Mega Drive 1 1290 F



Horaire de 10 h 30 à 19 h 30
Dim. de 14 h 30 à 19 h 30

Scrolling : 33 rue Planchat 75020 Paris M°Avron
Tel : (1) 44 93 70 67 Fax : (1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

NOM .....PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....

DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT

FRAIS DE PORT : 30 F JUSQU'A 3 JEUX - CONTRE REMB: 50 F
CHEQUE ☐ MANDAT ☐
DATE SIGNATURE TÉL:

SA-ELITE
Vidéo Games

OUVERTURE MAGASIN : SPEEDER VIDEO GAMES
13, passage du Jeu de Boules - 75011 PARIS

15, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 48 06 70 70 - Fax : (1) 48 06 70 80
Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h

EXCEPTIONNEL : Ouvert tous les jours dimanche compris pendant le mois de Décembre.
Nocturnes jusqu'à 20 h 30 à partir du 20/12/94

OCCAZ - NEUFS - IMPORT ET REPRISES

SUPER NINTENDO - SUPER FAMICOM - SUPER NES

• LIVRE DE LA JUNGLE	399	• ART OF FIGHTING 2	TEL	• LE ROI LION	449
• SPARKSTER	399	• FIFA 2	TEL	• EARTH WORM JIM	499
• SECRET OF MANA	499	• MICKEY MANIA	449	• ROBOTRECK	499
• ACTRAISER 2	449	• NOSFERATUS	529	• MORTAL KOMBAT 2	449
• INDIANA JONES	499	• DRAGON BALL Z II	449	• PUNCH OUT	499
• FINAL FANTASY 3	499	• DEMON'S BLAZON	649	• FATAL FURY SPECIAL	499
• DONKG KING COUNTRY	TEL	• F1 POLE POSITION 2	499	• SUPER STREET FIGHTER	TEL
• SAMOURAI SPIRIT	499	• STREET RACER	449	• RETOUR DU JEDI	449

GAME BOY

• DBZ	TEL	• ALADIN	249	• JUNGLE BOOT	TEL
• SAILOR MOON	TEL	• DONKEY KONG	249	• BOMBER MAN	249
• MORTAL KOMBAT 2	249	• FIFA	TEL		

GAME GEAR

• FATAL FURY SPECIAL TEL

MEGADRIVE Français/Jap/US

• SUPER STREET FIGHTER 2	449	• SPARKSTER	399	• MICKEY MANIA	449
• MORTAL KOMBAT 2	399	• EARTH WORM JIM	449	• SONIC ET KUNKLES	399
• FIFA 2	399	• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• SHINNING FORCE 2	449
• FLINK	399	• LION KING	449		

3 DO

• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• CLAY FIGHTER	TEL	• DEMOLITION MAN	TEL
• DRAGON LAIR 2	TEL	• SUPER STREET 2	TEL		

NEO GEO

CONSOLE OCCAZ 990

JEUX CD :

• ART OF FIGHTING	429
• FATAL FURY SPECIAL	429
• KING OF FIGHTING 94	449
• WORLD HEROES JET	449

CONSOLE NEO GEO CD (neuve) 3490

• SUPER SIDEKICK 2	429
• WORLD HEROE JET	449
• AEROFIGHTER 2	429

CARTOUCHE :

• KING OF FIGHTER 94	1500

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + 1 jeu VIRTUAL FIGHTER TEL

JEUX :

• MAJONG	TEL	• TAMA	TEL	• WACHAI CONNECTION	TEL

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12	149	• RAMICARD à partir de	5	• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99
		• PISTOLET LOCK-ON	299	• Pin's DRAGON BALL Z	10
		• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30		

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

+ de 2500 titres occasions en permanence pour consoles
Super Nintendo / SNES / Sega MD / Genesis / NEC / 3 DO / Néo Géo

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison 48 H CHRONO

NOM Prénom
Adresse
Code Postal Ville Tel :
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ CB N° .....
date exp. CB : .../... Signature (des parents pour les mineurs):

TITRE	CONSOLE	PRIX

Frais de port : (Jeux & acc. = 29 F / Consoles = 60 F) TOTAL

Dans la limite des stocks disponibles - Prix modifiables sans préavis

C+ 12/94

STOP Games

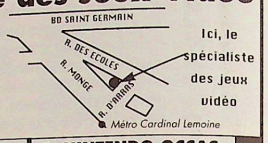
STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 19 H 30
EXCEPTIONNEL ! Ouverture tous les jours, dimanche compris, nocturne jusque 20 H 30 à partir du 20 Déc.
DISPONIBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOP GAMES
6 rue d'Arras
75005 PARIS
Tél : (1) 43 54 41 44
Métro Cdl Lemoine - Jussieu



NEUF

SUPER NINTENDO FR

Le liure de la Jungle	399 F
Secret of Mana	499 F
Le retour du Jedi	499 F
Fifa 2	TEL
Indiana Jones	499 F
Donkey Kong Country	TEL
F1 Pole Position 2	499 F
Street Racer	449 F
Earth Worm Jim	499 F
Mortal Kombat 2	449 F
Actraiser 2	449 F
Le Roi Lion	449 F
Sparkster	399 F
Mickey Mania	449 F
Bomberman II	499 F

SUPER FAMICOM

Nosferatus	629 F
Art of Fighting II	TEL
Dragon Ball Z IV	449 F

SUPER NES

Final Fantasy 3	499 F
Robotrek	499 F
Super Street Fighter	TEL
Soccer Shot Out	499 F
Earth Worm Jim	499 F
Vortex	499 F

MEGADRIVE

Mortal Kombat II	399 F
Fifa 95	449 F
Flink	399 F
Sparkster	399 F
Earth Worm Jim	449 F
Sonic & Knuckles	399 F
Shining Force II	449 F
Lion King	449 F
Samourai Spirit	TEL
Super Street Fighter 2	TEL

GAME BOY

DBZ	TEL
Sailor Moon	TEL
Mortal Kombat 2	249 F
Aladin	249 F
Donkey Kong	249 F
Fifa / Jungle Book	TEL

3 DO

Fifa	TEL
Samouraï Shodown	TEL
Super St. Fighter 2 Turbo	TEL
NBA Jam	TEL

NEO CD

Console NEO CD	3590 F
King of Fighters 94	499 F

OCCASION

S. NINTENDO OCCAS.

Super R-Type	99 F
Bart's Nightmare	99 F
WWF Wrestlemania	99 F
Street Fighter 2 Turbo	99 F
Addams Famill	99 F
Star Wars	99 F
Super Soccer	99 F
Pilotwings	99 F
Super Tennis	99 F
E.D.F.	129 F
Road Runners	149 F
Star Wing	149 F
Ghouls & Ghosts	149 F
Dragon's Lair	149 F
F Zero	149 F
Castelvania	149 F
Spiderman	149 F
Mortal Kombat	149 F

MEGADRIVE OCCAS.

Batman	99 F
Fantasia	99 F
Strider	99 F
Sonic 2	99 F
Terminator	99 F
Splatter House 2	99 F
Mercs	99 F
Mickey & Donald	99 F
Castle of Illusion	129 F
Fatal Rewind	129 F
Shinobi	129 F
Street of Rage	129 F
Street of Rage 2	129 F
X Men	129 F
Chuck Rock	129 F
Jurassic Park	129 F
Asterix	149 F
Terminator 2	149 F

NEO GEO OCCAS.

NAM 1975	249 F
Super Spy	249 F
Blue's Journey	249 F
Ninja Combat	249 F
Joy Joy Kid	249 F
Ghosts Pilot	249 F
Sengoku	249 F
Cyber Lip	249 F
King of the Monster	249 F
Riding Hero	249 F
Base Ball Star	249 F
Burning Fight	249 F
Fatal Fury	249 F
Alpha Mission 2	249 F
Baseball 2020	249 F
Magician Lord	249 F

Pour l'achat d'un jeu d'occasion SNIN, SNES, SFC, MD ou NEO GEO = 10 % DE REMISE
Egalement disponibles jeux GB, GG, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles.

BON DE COMMANDE
à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES
6 rue d'Arras - 75005 Paris
Livraison 48h chrono
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX
TOTAL + frais de port	

Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)
C+38

Nom ..... Prénom .....
Adresse.....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél.....
Règlement ☐ Chèque Signature
☐ Mandat-Lettre
☐ CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Date expiration CB : ..... / .....

LE GOODS DU MOIS

Des maquettes de DBZ fabriquées en France? Eh oui, c'est possible! Produites par la société Fenhrill, elles vous seront vendues pour un peu plus de 100 francs. Et pour les peindre? Reportez-vous donc à l'article du mois dernier!

LE RENDEZ-VOUS DU MOIS

Durant le week-end du 17-18 décembre, de 10 h 30 à 19 h 30, aura lieu, à l'université Paris XII-Créteil, une convention sur la japanimation. Pour 40 francs de droit d'entrée, vous saurez tout sur la japanim', et aurez même la chance de fouiner sur le stand d'une excellente boutique japonaise spécialisée, Atomic Club. Ne ratez pas cet événement, prenez le métro jusqu'à la station Créteil-Université.

LE PANDA ET VOUS

Si vous vous ennuyez, vous pouvez m'appeler, chaque vendredi entre 14 heures et 18 heures, au 46 62 28 02. Je répondrai à toutes vos questions sur la japanimation.

LE PANDA ET LES CHATS

Décidément, les chats n'ont pas toujours la cote au Japon. Le petit frère de Usagi (Bunny dans Sailor moon) est allergique aux chats. Ranma ne les supporte pas non plus (dommage, Shampoo), et c'est même chez lui une véritable phobie. Idem pour Imobizu (Mamouth), qui en a une peur panique. Conclusion: mieux vaut être un Panda.

NICKY LARSON

Dans les derniers épisodes de City Hunter, vous avez peut-être vu, sur le tablier de Mamouth, l'inscription "Cat's" suivie d'un cœur. Cela signifie "Cat's Eyes", nom du café où Mamouth bosse avec sa "femme" (Mirna). Car le cœur symbolyse l'amour, et, en japonais, cela se prononce "ai". D'où le jeu de mots "Cat's Ai"...

PETIT LEXIQUE

•Que veut dire "OAV"? OAV signifie Original Animation Video. En d'autres termes, il s'agit d'un dessin animé sorti uniquement sur le marché de la vidéo au Japon, et que vous ne verrez jamais ni à la télévision, ni au cinéma.

•Un "LD-Box" est une boîte contenant, en moyenne, une vingtaine de Laser Disc Video regroupant tous les épisodes d'une série télévisée. C'est le meilleur ami des vrais passionnés, d'autant que les LD-Box sont toujours accompagnés des Art Book ou de CD inédits.

Vous ne savez pas de quel OAV il s'agit? Alors, achetez le prochain numéro de Console+!

POWER RANGERS, SUITE ET FIN

C'est la dernière fois que vous lirez les Power Rangers dans Consoles+. Après ces extraits, publiés en exclusivité (mais en sautant quelques épisodes), si vous voulez tout connaître de cette fabuleuse histoire, vous pouvez vous procurer la BD aux éditions Glénat. Elle est aussi offerte avec le jeu.

Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Es-tu prêt pour ta *première* fois ? 36 70 21 07

Comment embrasser les filles ! 36 70 21 07

BOÎTES AUX LETTRES VOCALES
DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMI (E) S, LAISSER DES MESSAGES.
36 70 21 12

Sur le 36 15 *CANAL 21* "GAGNEZ" des magnétoscopes, des CD, des mini-chaînes, des K7 vidéo, des jeux vidéo et plein d'autres cadeaux...
ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 07

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre premier rencart ! 36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 07

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE ! 36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 07

BOXPHONE
NOUVEAU
Envie de lui laisser un message ? Créez votre répondeur personnel au 36 68 21 41

Tu veux gagner une console MEGA CD 2 ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 88

Tu veux gagner une console 3 D O ? 36 68 21 88

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 f la minute.
Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161

LIVRONS BATAILLE HORS DE LA VILLE !!!

LES DINOSAURES !

GRRR

VITE ! AU POSTE DE PILOTAGE.

CHACUN EST À SON POSTE ?

ICI ZAK ! TOUT EST PARÉ !

ICI BILLY ! LES SYSTÈMES FONCTIONNENT !!

ICI TRINY ! PRÊTE À L'ACTION !

MÉGAZORD !!!

ET KIMBERLY AUSSI !

KRRAAK

KRRAAK

KRRAAK

KRRAAK

KRRAAK

KRRAAK

22... v'la les FNAC SERVICE !

Fnac Service

Fnac Service

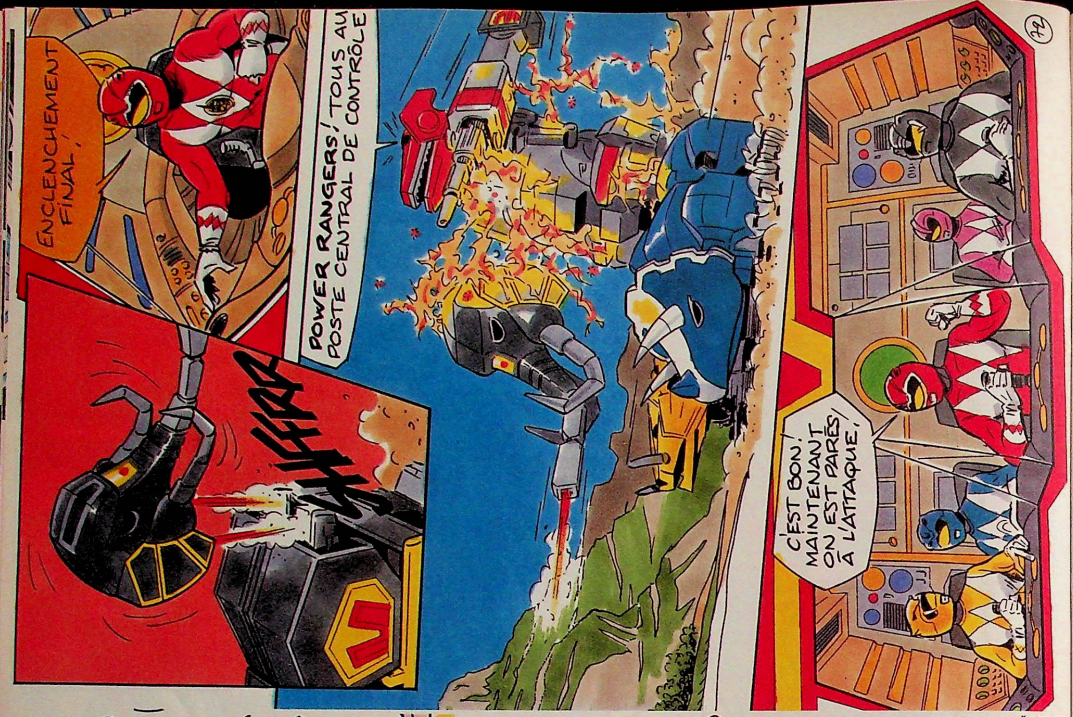
⇨ MEGADRIVE
⇨ SUPER NES
⇨ GAME GEAR
⇨ GAME BOY

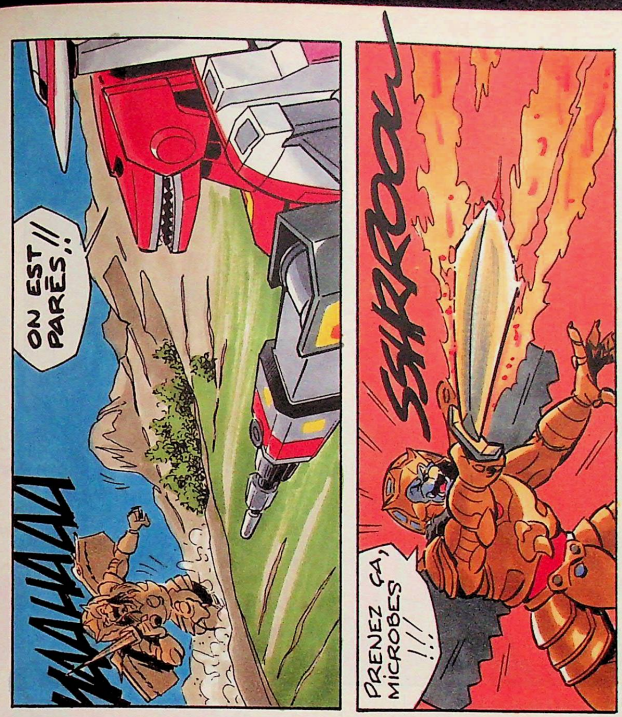
LE TOP DES NOUVEAUTES PRES DE CHEZ TOI !

84, rue Mouffetard PARIS 5e	45 87 05 10
54, av. Bosquet PARIS 7e	45 55 91 93
19, av. de l'Opéra PARIS 9e	45 15 08 80
157, rue du Fbg St-Antoine PARIS 11e	43 46 54 78
2, av. du Gal Leclerc PARIS 14e	43 22 13 38
60, rue de la Convention PARIS 15e	45 77 73 98
116, rue Lecourbe PARIS 15e	45 32 09 22
12, rue d'Auteuil PARIS 16e	42 88 58 70
129, av. Victor Hugo PARIS 16e	47 27 58 77
27, rue de Lévis PARIS 17e	40 54 91 30
38, rue du Poteau PARIS 18e	42 62 81 57
78 St.-GERMAIN-en-LAYE	39 73 42 12
92 ANTONY	40 96 92 25
92 ASNIERES	47 93 11 94
92 BOULOGNE	46 05 52 81
92 MEUDON	46 23 12 23
92 NEUILLY	46 24 22 44
92 SCEAUX	46 61 33 24
93 MONTREUIL	48 59 41 24
94 NOGENT/MARNE	43 94 25 97
94 VINCENNES	43 74 21 30
94 St-MANDE	48 08 22 94

Fnac Service fnac

Bleu





MICRO STEEL REPREND COMPTANT TOUS VOS JEUX
GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

TOP NINTENDO *NEUF*

Donkey Kong Country
480 F

EarthWorm Jim	480 F
Street Racer	460 F
Le Roi Lion	399 F
Mickey Mania	460 F
Dragon	399 F
Vortex	460 F
Animaniac	460 F
F1 Pole Position 2	480 F
Secret of Mana VF	460 F
Super Bomberman 2	460 F
Mortal kombat 2	449 F
Shaq Fu	399 F
Super Punch Out	460 F
Final Fantasy 3	489 F
Dragon ball Z3	Tel
Super Retour of Jedi	Tel
Clay Fighter 2	Tel
Soccer Shoot Out	460 F
Rise of the Robots	Tel
Autres Titres nous Consulter	

TOP NINTENDO *OCCASIONS*

Fatal Fury Spécial
280 F

Lufia	250 F
Star Wars	80 F
Street Fighter 2 Turbo	80 F
Castle Vania	90 F
Mortal Kombat	130 F
F Zero	90 F
Star Wing	80 F
Dragon Ball Z VF	180 F
Aladdin	180 F
Jimmy Connors	180 F
Alien 3	180 F
Super Probotector	180 F
Zelda VF	180 F
Mario Kart	230 F
Mario all Star	180 F
F1 Pole Positon 1	180 F
Sim City	230 F
Breath of Fire US	280 F
Secret of Mana US	250 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP MEGADRIVE *NEUF*

EarthWorm Jim
449 F

Dragon	380 F
Shining Force 2	430 F
Mortal Kombat 2	399 F
Le roi Lion	399 F
Sparkster	399 F
Fifa 95	380 F
Bomberman	399 F
Syndicate	399 F
Sonic & knuckles	399 F
Clay Fighter	Tel
Probotector	399 F
Wolfenstein 3D	399 F
Ecco 2	399 F
Shaq Fu	399 F
Samouraï Shodown	499 F
Dune 2	399 F
Rise of the Robots	Tel
Super Street Fighter 2	449 F
Mickey Mania	399 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP MEGA DRIVE *OCCASIONS*

Street Fighter 2'
180 F

Tiny Toon	180 F
European Club Soccer	130 F
Batman Return	80 F
Mortal kombat	180 F
Mickey & Donald	80 F
Terminator	60 F
X Men	180 F
Street of Rage	80 F
Street of Rage 2	130 F
F22	100 F
Cool Spot	150 F
Aladdin	150 F
Thunder Force 4	180 F
NBA JAM	250 F
Lands Talker	250 F
Rocket Knight	180 F
Street Rage 3	280 F
Ecco	130 F
Sonic 3	280 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP 3DO *NEUF & OCCASIONS*

Super Street Fighter X
490 F

NEUF

Fifa Soccer	Tel
Slayer	Tel
Demolition Man	Tel
Nova Storm	Tel
Thème Park	Tel
Créature Shock	Tel
Samoraï Shodown	Tel
Rise of the Robots	Tel
Orion Off Road	Tel

OCCASIONS

Alone in the Dark	250 F
Burning Soldier	290 F
Mad Dodg 2	290 F
MicroCosm	290 F
Way of Warrior	250 F
Vr Stalker	290 F
Wing Commander	250 F
Night Trap	200 F
Autres Titres nous Consulter	

TOP JAGUAR *NEUF*

Alien VS Prédator
460 F

Wolfestein 3D	Tel
Doom	Tel
Rise of the Robots	Tel
Demolition Man	Tel
Katsumi Ninja	Tel
Autres Titres nous Consulter	

TOP SATURN *NEUF*

Virtual Fighter	Tel
Daytona Racing USA	Tel
Shinobi	Tel
Autres Titres nous Consulter	

TOP 32 X *NEUF*

Doom	Tel
Virtual deiux	Tel
Star Wars	Tel
Super MotoCross	Tel
Autres Titres nous Consulter	

Megadrive	380 F
Super Nintendo FR	490 F
Super Nintendo US	580 F
Super Famicom JAP	650 F
+ 1 Joystick + 1 Jeu	OCCASION

3DO PANASONIC, SATURN, PSX, 32X, JAGUAR
A des prix *IMBATTABLES*
RESERVEZ LES DES AUJOURD'HUI

VENEZ DECOUVRIR LA SATURN ET LA PSX
DEMONSTRATION PERMANENTE EXCLUSIVE

Ces prix sont modifiables sans préavis et dans la limite des stocks disponibles

MICRO

Steel

29, rue Jean Pierre Timbaud
75011 Paris
Tel. (16 1) 43 38 98 77
Fax. 43 38 12 05
Métro. Oberkampf
Ouvert du Lundi au Samedi
de 9 H 30 à 19 H sans interruption

Garantie 6 mois sur l'occasion
Garantie 1 an sur le neuf

TOUS NOS PRIX SONT TTC

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDE A RETOURNER A :
MICRO STEEL VPC, 29, RUE JEAN PIERRE TIMBAUD 75011 PARIS
SUR PAPIER LIBRE
Règlement par chèque ou CB
Chèque libellé a l'ordre de *MICRO Steel*
En précisant votre Nom et adresse
Le n° de carte bleu et date d'expiration

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO
48 H Maxi

PRÊTS !
PRÊTS !!
METTEZ TOUTE LA PUISSANCE !
PROCESSUS RÉUNIFICATION ENCLENCHÉ
KJOZS
ACTIVATION MÉGAZORD !
ON VA LUI MONTRER CE QU'ON PEUT FAIRE À NOUS CINQ !!
BZZOOUUU BZZOOUUU
CONTINUEZ À TIRER !!
PRÊTS À L'ENVOYER SE FAIRE RÔTIR SUR MARS !
MOOO

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO 699 F

ACTRAISER 2	429,00	NIGEL MANSELL INDY	549,00
ALADDIN	299,00	NHL 95	479,00
ANIMANIACS	449,00	PSG SOCCER	299,00
BATMAN ET ROBIN	**469,00**	RETURN OF THE JEDI	499,00
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**	**RISE OF THE ROBOT**	**549,00**
DRAGON	449,00	ROCK AND ROLL RACING	299,00
DRAGON BALL Z - LA LEGEND DE SAYAN	549,00	SAILOR MOON	549,00
EARTH WORM JIM	**499,00**	**SAMOURAI SHOWDOWN**	**499,00**
EQUINOX	**299,00**	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FATAL FURY 2	399,00	SHAQ FU	499,00
F1 POLE POSITION	299,00	SMASH TENNIS	449,00
F1 POLE POSITION 2	479,00	SPARKS TER	429,00
FIFA SOCCER	449,00	STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00	**STREET RACER**	**399,00**
JOHN MADDEN 95	479,00	STROUMPFS	329,00
JUNGLE STRIKE	459,00	STUNT RACE FX	449,00
KICK OFF 3	449	SUPER BOMBERMAN 2	449,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00	SUPER INDIANA JONES	499,00
LEGEND	419,00	SUPER METROID	449,00
LEMMINGS 2	419,00	SUPER STREET FIGHTER	499,00
LE ROI LION	**499,00**	SYNDICATE	479,00
LE RETOUR DU JEDI	**499,00**	TINY TOON WACKY SPORT	459,00
MARIO COLLECTION	299,00	**VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP**	**399,00**
MAXIMUM CARNAGE	399,00	VORTEX	549,00
MEGAMAN X	449,00	WOLFENSTEIN 3D	299,00
MICKEY MANIA	549,00	WOLVERINE	549,00
MORTAL KOMBAT 2	**549,00**	WORLD CUP USA 94	349,00
NBA LIVE 95	**499,00**	WWF RAW	549,00
NBA JAM	**489,00**		

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	**199,00**	POP N TWIN BEE	199,00
STAR WING	**99,00**	POPULOUS	169,00
FLASH BACK	**199,00**	STAR WARS	199,00
		SUNSET RIDERS	199,00
BATTLE SHIP	199,00	SUPER KICK OFF	199,00
BEST OF THE BEST	199,00	SUPER PROBOTECTOR	199,00
COOL SPOT	199,00	SUPER R TYPE	149,00
JURASSIC PARK	199,00	SUPER SWIV	199,00
L'ARME FATALE	199,00	TERMINATOR 2	199,00
LE COBAYE	199,00	TINY TOON	199,00
LEMMINGS	199,00	TOP GEAR 2	249,00
MR NUTZ	199,00	WING COMMANDER 2	149,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	199,00
PARODIUS	199,00	WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN 649 F

ALADDIN (EUR)	299,00	POWER RANGER (EUR)	395,00
AERO THE ACROBAT(EUR)	490,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00	PROBOTECTOR (EUR)	399,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	RAGNACENTY (JAP)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
DUNE II (EUR)	449,00	ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
DRAGON(EUR)	425,00	RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
EARTH WORM JIM (EUR)	499,00	SHAQ FU (EUR)	449,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00	SHINING FORCE II (EUR)	399,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**	SONIC 3 (JAP)	399,00
FLINK(EUR)	369,00	SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
JOHN MADDEN 95	425,00	SPARKSTER (EUR)	369,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	SYNDICATE (EUR)	399,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00	**SUPER STREET FIGHTER 2** (EUR)	**399,00**
LE ROI LION (EUR)	425,00	TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL	**URBAN STRIKE** (EUR)	**395,00**
MEGAMAN(EUR)	TEL	**VIRTUA RACING(JAP)**	**399,00**
MICKEY MANIA (EUR)	459,00	VIRTUA RACING (EUR)	499,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00	WOLVERINE (EUR)	489,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00	WWF RAW (EUR)	489,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00		
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00		
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**		
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00		
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT.
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 890 F

BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00		
BLACK THORNE	495,00		
BONKERS (MICKEY)	495,00		
BREATH OF FIRE	539,00		
BUBSY 2	495,00		
CLAYMATE	399,00		
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00		
DEMON'S CREST	539,00		
DOUBLE DRAGON 5	495,00		
DRAGON VIEW	549,00		
FINAL FANTASY 3	590,00		
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00		
LEGEND	399,00		
LORDS OF THE RINGS	495,00		
MEGAMAN SOCCER	**299,00**		
OBITUS	495,00		
PALADDIN'S QUEST	495,00		
PIRATES OF DARK WATER	299,00		
POWER RANGERS	549,00		
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00		
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	549,00		
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00		
STUNT RACE FX	299,00		
SUPER METROID	299,00		
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	495,00		
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00		
TETRIS 2	449,00		
TOP GEAR 3000	495,00		
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00		
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00		
WIZARDRY 5	249,00		
WORLD HEROES II	495,00		
X MEN	529,00		

SUPER PROMO SUPER NES USA

SUPER TURICAN	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**99,00**
FATAL FURY	199,00
NHL 94	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

BUBSY (EUR)	**169,00**
STREET FIGHTER (JAP)	**199,00**
AGASSI TENNIS (EUR)	**99,00**
AYRTON SENNA GP (JAP)	**99,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	**99,00**
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	**99,00**
BUBSY 2 (EUR)	**299,00**
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95	**379,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**149,00**
GYNOUG (EUR)	**129,00**
HAUNTING (EUR)	**159,00**
JAMES POND 3 (EUR)	**169,00**
JOHN MADDEN 92 (USA)	**129,00**
LOTUS II (EUR)	**199,00**
MICKEY DONALD (EUR)	**159,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**
ROBOCODE (JAP)	**99,00**
SAINT SWORD (JAP)	**99,00**
SONIC 2 (EUR)	**159,00**
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	**399,00**
ZOOL (EUR)	**169,00**

SEGA 32 X

SEGA 32 X 1390 F

DOOM	499,00
STAR WARS	499,00
VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SUPER MOTOCROSS	499,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + Prise péritel SUPER FAMICOM 1390 F

+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) 1790 F

ART OF FIHTING 2	TEL
COTTON 100%	299,00
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**349,00**
FATAL FURY SPECIAL	**399,00**
FIRE EMBLEM	299,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMANCING SAGA 2	299,00
RAMNA 1/2 4	**299,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

DRAGON BALL Z4	
ACTION GAME 3	**349 F**
RAMNA 1/2 4	**299 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**149,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	199,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	**299 F**
SUPER ADVANTAGE ASCII	**249F**
SUPER GAME MAGE	**379F**
ACTION REPLAY PRO	**299F**
POUR GAME BOY OU GAME GEAR	
MANETTE ASCII	**99F**

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 A 3	99 F
4 A 8	139 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin, 75009 PARIS - M°H-Caumartin, TEL : 42,81 46 22
2 rue Théophile Roussel, 75012 PARIS - M° Ledru-Rollin, TEL : 43 45 93 82
LILLE 4 rue Faidherbe, TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune, TEL : 20 57 84 82
BORDEAUX 15 rue Condillac, TEL : 56 52 72 84
STRASBOURG 6 rue de Noyer, TEL : 88 22 23 21
DOUAI 39 rue Saint-Jacques, TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux 3490 FF

SEWER SHARK	275,00	ALONE IN THE DARK	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**299,00**	SLAYER (RPG)	375,00
ULTRAMAN (JAP)	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	PATAANK	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**	TETSUJIN	375,00
NIGHT TRAP	375,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
MEGA RACE	375,00	SHADOW WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
PISTOLET	349,00	REAL PINBALL	299,00
MICROCOSM	375,00	VR STALKER	375,00
WING COMMANDER	375,00	FIFA SOCCER	375,00
THE HORDE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	**SUPER STREET FIGHTER 2 X**	**375,00**
JOYSTICK ARCADE	TEL	MYST	375,00
JURASSIC PARK	**299,00**	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
STAR CONTROL II	375,00	GUARANTINE	299,00
ROAD RASH	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
SHOCK WAVE	375,00	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/Volume	NOVASTORM	375,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	COVEN (ADULTES)	279,00
BURNING SOLDIER	375,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
GRIDDERS	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
CRIME PATROL	375,00	JAMMIT	375,00

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

ALIEN VS PREDATOR	549,00	KASUMI NINJA	549,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	549,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	549,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	TEL		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

BARI ARM (JAP)	99,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	**MORTAL KOMBAT** (EUR)	**299,00**
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
SONIC (JAP)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	HEINBALL(USA)	399,00
TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00	MICKEY MANIA (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	425,00	NBA JAM (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**		

NEC

DUO R	**1990 F**
PC ENGINE GT	**990 F**

CARTOUCHES

04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA RYUKENDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	199,00
SOLDER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

CIBER CITY ODEON	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WORLD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
SPLATTER HOUSE	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
LEGEND OF HEROES 2	299,00

ARCADES CARD

ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER	**1490 F**
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2	**1 990 F**
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	**49 F**
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	**99 F/u.**
.CARTE DU FAN CLUB	**200 F**

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	**990,00**
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

ART OF FIGHTING 2	449,00
SAMOURAI SHODOWN	449,00
SUPER SIDEKICK 2	449,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
KING OF FIGHTER 94	490,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LES RÉSULTATS!

CONSOLES+ D'OR

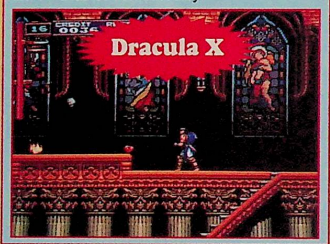
Après des semaines et des semaines de dépouillage de tonnes et de tonnes de réponses, voici enfin venir les réponses des Consoles+ d'or 1994. Les résultats sont sans appel et sans surprise: les vainqueurs finissent largement en tête, loin, loin devant leurs poursuivants. D'autre part, nous sommes heureux de voir que votre choix rejoint exactement celui que nous avions fait à la rédaction (à une seule exception près: la catégorie réflexion, dans laquelle nous aurions préféré Dr Robotnik, qui est l'un des jeux les plus pratiqués à la rédaction de Consoles+). Voici donc ces résultats. En espérant qu'ils vous aideront à faire votre choix pour Noël, que nous vous souhaitons excellent.

MEILLEUR JEU DE RÉFLEXION

Etaient nominés: Dr Robotnik Mean Bean Machine (MD)/Super Puyo Puyo (SFC), Pac Attack (SNIN) et Lemmings 2 (SNIN et MD).
Le Consoles+ d'or revient à... Lemmings 2, avec 60% des voix.
Viennent ensuite Dr Robotnik et Pac Attack.

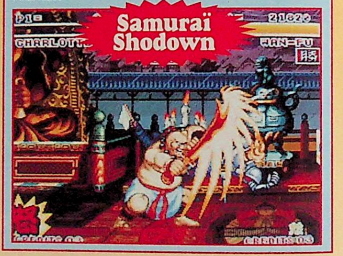
MEILLEUR JEU CD-ROM

Etaient nominés: Ground Zero Texas (MCD), Tomcat Alley (MCD) et Dracula X (PCE CD).
Le Consoles+ d'or revient à... Dracula X, avec 40% des voix. C'est le résultat le plus serré des Consoles+ d'or.
Viennent ensuite et très près derrière Ground Zero Texas et Tomcat Alley.



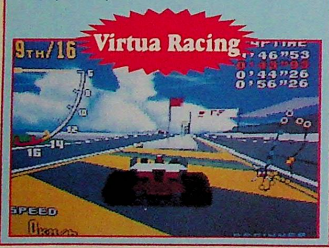
MEILLEUR JEU SUR NEO GEO

Etaient nominés: Super Side Kicks 2, Samuraï Shodown et Top Hunter.
Le Consoles+ d'or revient à... Samuraï Shodown, avec 63% des voix.
Viennent ensuite Super Side Kicks 2 et Top Hunter.



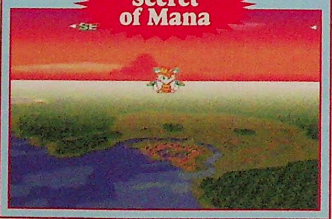
MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

Etaient nominés: NBA Jam (MD & SNIN), Virtua Racing (MD) et Val d'Isère Championship (SNIN).
Le Consoles+ d'or revient à... Virtua Racing, avec 57% des voix.
Viennent ensuite NBA Jam et Val d'Isère Championship.



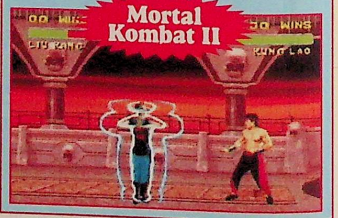
MEILLEUR JEU D'AVENTURE

Etaient nominés: Secret of Mana (SNIN), Young Merlin (SNIN) et Equinox (SNIN).
Le Consoles+ d'or revient à... Secret of Mana, avec 72% des voix.
Viennent ensuite Young Merlin et Equinox.



MEILLEUR JEU DE BASTON

Etaient nominés: Mortal Kombat II (SNIN & MD), Super Street Fighter II (SNIN & MD) et Dragon Ball Z 2 (SNIN)/Dragon Ball Z (MD)
Le Consoles+ d'or revient à... Mortal Kombat II, avec 52% des voix.
Viennent ensuite Super Street Fighter II et DBZ 2

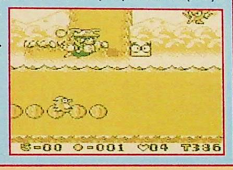


MEILLEUR JEU D'ACTION

Etaient nominés: Super Metroïd (SNIN), Skyblazer (SNIN) et Robocop VS Terminator (MCD).
Le Consoles+ d'or revient à... Super Metroïd, avec 67% des voix.
Viennent ensuite: Skyblazer et Robocop VS Terminator.

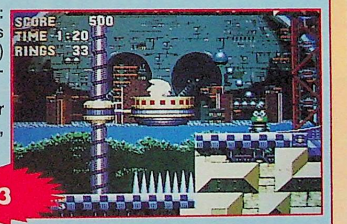
MEILLEUR JEU SUR PORTABLE

Etaient nominés: Monster Max (GB), Wario Land (GB) et Ecco (GG).
Le Consoles+ d'or revient à... Wario Land, avec 69% des voix.
Viennent ensuite Ecco et Monster Max.



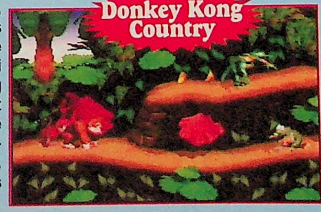
MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

Etaient nominés: Sonic 3 (MD), Les Schtroumpfs (SNIN) et The Misadventures of Flink (MD).
Le Consoles+ d'or revient à... Sonic 3, avec 59% des voix.



ET LE COUP DE CŒUR DE LA RÉDACTION

Disposant de graphismes hallucinants, d'animations fluides et rapides et d'une durée de vie quasi infinie, Donkey Kong Country ne pouvait rester absent de ce palmarès des meilleurs jeux de l'année. Il remporte 100% des voix!



aMIE LE PRO.
11, bd Voltaire -75011 Paris
☎ (1) 43 57 96 18
Fax : (1) 43 57 10 01
ouverture : 10h00 - 19h00

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION

ACHETEZ UNE CONSOLE
GAGNEZ DES ECHANGES GRATUITS

ACHETEZ 600 F de jeux d'occasion
GAGNEZ 1 JEU GRATUIT dans la colonne 150 F

10 ans d'expérience

NEUF - NEUF - NEUF - NEUF

SUPER NINTENDO
✓ SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO 699 F
✓ SUPER NINTENDO + MARIO INTEGRAL 899 F
CADEAU 2 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

BOMBER MAN II	429 F
DONKEY KONG COUNTRY	489 F
DRAGON	399 F
EARTHWORM JIM	490 F
F1 POLE POSITION II	449 F
MICKEY MANIA	449 F
MORTAL KOMBAT II	490 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
ROI LION	399 F
SAMOURAI SHADOWN	490 F
SECRET OF MANA	449 F
SPARSTER	399 F
STREET RACER	449 F

MEGADRIVE
✓ MEGADRIVE II + SONIC 699 F
✓ MEGADRIVE II + FIFA SOCCER 790 F
CADEAU 2 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

EARTHWORM JIM	395 F
FIFA 95	395 F
FLINK	395 F
IMG	399 F
MICKEY MANIA	399 F
MORTAL KOMBAT II	399 F
MR NUTZ	399 F
NBA LIVES	429 F
PROBOTECTOR	399 F
ROI LION	399 F
SHINNING FORCE II	429 F
SONIC & KNUCKLE	399 F
SPARTER	399 F

3 DO
✓ 3 DO EUROPEENNE + 1 JEU 2990 F
✓ 3 DO EVOLUTION 2 + 2 JEUX 3490 F
CADEAU 4 ECHANGES GRATUITS sur 4 mois

ALONE IN THE DARK	375 F
BURNING SOLDIER	375 F
DEMOLITION MAN	375 F
FIFA SOCCER	375 F
NEED FOR SPEED	375 F
ORION OFF ROAD	NC
ROAD RASH	375 F
SAMOURAI SHODOWN	NC
SLAYER	375 F
STAR CONTROL II	375 F
SUPER STREET FIGHTER IIX	NC
THEME PARK	375 F
VR STALKER	375 F

NEO-GEO CD
✓ NEO GEO CD 3390 F
✓ NEO GEO CD + 1 JEU 3690 F
CADEAU 5 ECHANGES* GRATUITS sur 4 mois

AERO FIGHTER II	429 F
ART OF FIGHTING II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
KING OF FIGHTER 94	489 F
KING OF MASTER	NC
LAST RESORT	429 F
NINJA COMBAT	NC
ROBOT ARMY	NC
SAMURAI SHODOWN	429 F
SAMOURAI SHODOWN II	489 F
SIDEKICKS 2	NC
TOP HUNTER	429 F
WORLD HEROES JET	489 F

JAGUAR
✓ JAGUAR + 1 JEU 2190 F
✓ JAGUAR + 2 JEUX 2390 F
CADEAU 3 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

ALIEN PREDATOR	429 F
CROSSWORD FLAG II	429 F
CRESCENT GALAXY	399 F
DINO DUNES	399 F
DOOM	499 F
DRAGON	499 F
KASUMI NINJA	499 F
RAIDEN	429 F
RAYMAN	399 F
RISE OF THE ROBOTS	499 F
TEMPEST 2000	399 F
THEME PARK	449 F
WOLFENSTEIN 3D	429 F
ZOOL II	449 F

SEGA C32 X
✓ SEGA C 32 X 1390 F
✓ SEGA C 32 X + DOOM 1720 F
CADEAU 3 ECHANGES GRATUITS sur 3 mois

CYBER BRAWC	NC
DOOM	NC
FAHRENHEIT	NC
GOLF MAGAZINE	NC
METAL HEAD	NC
MIDNIGHT RAIDEN	NC
PANZER DRAGON	NC
SPACE HARRIER	NC
STAR WAR	NC
STELLAR ASSAULT	NC
SUPER AFTER BOWER	NC
SUPER MOTO CROSS	NC
VIRTUA RACING	NC

OCCASIONS - OCCASIONS - OCCASIONS

SUPER NINTENDO
Super Nintendo Garantie 6 mois 490 F

100 F	150 F	200 F
CASTLE MANIA	AXELAY	ALIEN III
DRAGON'LAIR	BATTLE ROAD	CAPTAIN AMERICA
EDF	BULL US BLAZER	CYBERNATOR
EXHAUST HEAT	GP 1	EXHAUST HEAT II (JAP)
F ZERO	HUMAN GP	FLASHBACK
FIRST SAMOURAI	JACK NICLAUS GOLF	GOOF TROOP
KRUSTY FUN HOUSE	KING ARTHUR WORLD	JIMMY CONNORS
NBA ALL STAR	LAST ACTION HERO	MARIO ALL STAR
PROBOTECTOR	RANMA 1/2 II JAP	NIGEL MANSEL
ROAD RUNNERS	STREET FIGHTER	POCKY & ROCKY
ROBOCOP III	TURBO	SIM CITY
STREET FIGHTER	TERMINATOR II	SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS	WOLFCHILD	TECHNO NBA
WING COMMANDER	Y'S	ZELDA III

250 F	300 F	350 F
CLAY FIGHTER	COTTON 100%	ACTRAISER II
DRAGON BALL Z II JAP	FIFA SOCCER	BRAIN LORD
EQUINOX	GUEMON FIGHT II	BREATH OF FIRE
KUNG DRAGON	JUNGLE BOOK	DRAGON BALL Z III
LOST VICKING	LEMMING	F1 POLE POSITION II
RANMA 1/2 IV	LES SCHTROUMPFS	FATAL FURY SPECIAL
ROCK'N ROLL RACING	MEGAMAN X	ILLUSION OF GAIA
ROGER RABBIT	NBA JAM	KIKIKATAI II
SKYBLAZER	NHL 94	LEGEND
TORTUE FIGHTER	SECRET OF MANA	MAXIMUM CARNAGE
VAL D'ISERES	STUNT RACE FX	MORTAL KOMBAT II
WOLFENSTEIN 3D	SUPER BATTLE TANK II	SOCCER SHOOT OUT
WORLD CUP USA 94	TURN & BURN	STREET FIGHTER IV
ZOOL	YUY HAKUSHO II	SUPER METROID

MEGADRIVE
Megadrive Garantie 6 mois 390 F

75 F	100 F	150 F
ALISIA DRAGON	EUROPEAN CLUB SOCCER	ANOTHER WORLD
BATMAN RETURN	FATAL REWING	ATOMIC RUNNER
BLADE OF YENGEAN-CE	G-LOC	COOL SPOT
DAVID ROBINSON	GUDS	DESERT STRIKE
DJ BOY	JAMES POND	DUNGEON DRAGON
DYNAMITE DUKE	KICK OFF	F22
EVIENTO	LEMMINGS	FATAL FURY
GLOBAL GLADIATOR	MEGA GAMES II	IMMORTAL
GYNOIDS	PHELIOS	LHX ATTACK CHOPPER
PIT FIGHTER	SPIDER MAN	PSG
STRIDER	SUPER MAN	PUGSY
THUNDER FORCE II	TEAM USA	SONIC II
TWO CRUDES DUDES	UNIVERSAL SOLDIER	TERMINATOR II
	WORLD OF ILLUSION	THUNDER FORCE III

200 F	250 F	
ART OF FIGHTING	DUNE II	Nombreux jeux !!!
DRAGON REVENGE	HULK	GAME GEAR
ETERNAL CHAMPION	IMG	GAME BOY
FIFA SOCCER	JUNGLE BOOK	NES. et MASTER SYSTEME
FORMULA ONE	LANDSTALKER	
GENERAL CHAOS	MADDEN 94	Nous contacter au 43 57 96 27
HUNTING	MAGIC FOOTBALL	
JUNGLE STRIKE	NHL 95	
NBA SHODOWN	PETE SAMPRAS	
PGA TOUR GOLF	PRINCE OF PERSIA	
ROBOCOP ATERMINATOR	RAGNACENTY	
THUNDER FORCE IV	SAILOR MOON	
WIMBLEDON	SONIC III	
WORLD CUP USA 94	STREET OF RAGE III	

3 DO
3 DO Garantie 6 mois 2190 F

200 F	250F	300 F
CASTLE MANIA	AXELAY	ALONE IN THE DARK
DRAGON LAIR	BATTLE ROAD	GUARDIAN WARS
EXHAUST HEAT	BULL US BLAZER	JAM NIT
F ZERO	GP 1	ROAD RASH
FIRST SAMOURAI	HUMAN GP	SHERLOCK HOLMS

NEO-GEO
NEO-GEO Garantie 6 mois 990 F

290 F	690F	890 F
BLUES JOURNEY	FATAL FURY SPECIAL	ART OF FIGHTING II
CROSSED SWORD	LAST RESORT	SAMOURAI SHODOWN
FATAL FURY	SENGOKU II	TOP HUNTER
MAGICIEN LORD	SPIN MASTER	WIND JAMMER
NAM 1975	VIEW POINT	WORLD HEROES II JET

LES REPRISES D'AMIE
AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES
CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES
NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

BON DE COMMANDE
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC. Les promotions ne sont pas cumulables.

Désignation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Frais 80 F/Transporteur 150 F par colis CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration ☐☐/☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date ..... Signature .....
CONSOLE + 11/94

LA NEO GEO CD SUR LA SELLETTE

A l'heure où vous lirez ces quelques lignes, la déferlante des nouvelles consoles aura noyé bon nombre d'entre vous. En guise de bouée de sauvetage, et de complément au supplément 32 pages, Consoles+ vous propose un dossier complet sur les consoles nouvelle génération qui vous permettra de porter un regard nouveau sur ce monde des 32 bits. Ne loupez donc sous aucun prétexte les bancs d'essai, les comparatifs et les tests dans les pages qui suivent. Vous le regretteriez!

SPY

Avant toute chose, il faut savoir que les modèles américain, japonais et européen sont tous compatibles. Les jeux japonais marchent donc sur la console européenne, et vice versa... La console est vendue sans jeu, avec deux manettes. Au moment où vous lirez ces lignes, vous aurez à votre disposition plus d'une dizaine de titres, dont les classiques du genre de Fatal Fury Special, Samuraï Shodown, Super Sidekicks 2... Mais, honte à SNK, aucune conversion de View Point n'est prévue! Tous les jeux sur cartouche seront adaptés sur CD (Samuraï Shodown 2, King of Fighters 94, etc.). Cela dit, deux éléments sont à prendre en compte: d'une part, le genre de jeu disponible sur Neo Geo (classique ou CD) est axé résolument vers l'arcade (ne cherchez pas une simulation de vol ou un jeu d'aventure); d'autre part, SNK privilégie la qualité à la quantité (sa production de jeu n'est pas énorme, deux jeux tout au plus par mois). Faites vos jeux.

Fatal Fury Special

Art of Fighting 2

Samurai Shodown

NEO GEO VS NEO GEO CD

Un comparatif difficile, mais nécessaire. Pour mettre les choses au point dès le départ sur le plan technique, les deux machines font preuve des mêmes capacités (excepté le son de la Neo Geo CD, ainsi que les temps de chargement inhérents à tous supports CD): qualité graphique et maniabilité sont donc identiques.
Leur différence, énorme, tient aux prix des jeux et du hardware. L'une, la Neo Geo CD, coûte cher, mais le prix de ses jeux reste abordable. La seconde, la Neo Geo, coûte moyennement cher, mais ses jeux sont hors de prix! Voyez plutôt...

	NEO GEO	*NEO GEO CD*
• Prix:	1 500/2 000 francs	environ 3 500 francs
• Prix des jeux	environ 1 500 francs	environ 450 francs
• Sauvegarde	Memory Card	Pile interne
• Temps de chargement	aucun	15-20 secondes
• Son	Yamaha 2610	Qualité CD
• Manettes	Stick imposant!	Nouveau pad plus précis

Il est important de signaler que la politique de SNK en matière de jeux sur cartouche ou CD va évoluer d'une manière assez soumoise. A long terme, les jeux sur cartouche sont appelés à disparaître au profit des jeux sur CD (coût de fabrication inférieur). Il semble donc évident que, à l'heure actuelle, l'achat d'une Neo Geo classique n'a plus lieu d'être, et que ceux qui la possèdent déjà n'ont plus qu'à manifester leur mécontentement. "Désolé" pour les uns, "amusez-vous bien" pour les autres.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Ces quelques spécifications mettront en lumière deux constatations importantes. D'une part, le prix de la NG CD est variable selon les boutiques (appelez-en plusieurs en demandant le prix de la console et le fonctionnement du SAV). D'autre part, il n'existe plus de Memory Card à insérer dans la console, mais une pile de sauvegarde à l'intérieur, qui aura la même fonction.

•*Microprocesseurs:*	MC 68000 (16 bits) et Z 80A (8 bits)
•*Mémoire:*	RAM dynamique: 7 Mo RAM vidéo: 512 ko RAM statique: 64 ko
•*Graphismes:*	4 096 couleurs affichables parmi une palette de 65 536
•*Sauvegarde:*	Pile interne
•*Vitesse du lecteur:*	300 ko/s (double vitesse)
•*Prix import:*	3 000 - 4 000 francs
•*Prix public officiel:*	3 490 francs
•*Manettes:*	2
•*Date dispo officielle:*	7 novembre 94

THE NEXT LEVEL

Présenté pour la première fois lors du Salon de l'arcade au Japon (voir C+ 37), la Neo Geo CD 2 semble très intéressante. Un peu plus carrée que sa consœur, elle bénéficie d'un lecteur de chargement sur la partie supérieure, et devrait coûter entre 2 500 et 3 000 francs en import. Les jeux des deux consoles seront bien évidemment compatibles et les capacités techniques sont tout à fait similaires. Alors pourquoi fabriquer une telle console? Tout simplement pour des histoires de sous. Cette nouvelle console munie du Top Loading coûte beaucoup moins cher à fabriquer qu'une console avec un Front Loading (où le CD s'insère dans un tiroir). Des marges bénéficiaires importantes sont à ce prix-là.

ON VOUS AURA PRÉVENU!

Lorsque l'on parle de cette nouvelle console, deux écoles s'affrontent. Les premiers arguent avec raison que la Neo Geo CD est bien plus intéressante que la Neo Geo classique. Les seconds opposent le peu de poids de la Neo Geo CD face aux Saturn et autres Playstation. Objectivement, la Neo Geo CD est un peu chère, et si vous voulez absolument vous la procurer, attendez la seconde version, qui s'avère plus compacte et moins coûteuse (différence de prix d'environ 500 francs). Tout est question de (gros) sous et de (bon) goût. Faites vos jeux, messieurs dames, mais n'allez pas nous dire que l'on ne vous avait pas prévenus...

MEGA TWIN
OUVERT 7J/7 DE 11H00 A 20H00
14 RUE DES GOBELINS 75013 PARIS
PLACE D'ITALIE · AV. DES GOBELINS · RUE DES GOBELINS · GOBELINS · BD ARAGO · BD A. BLANQUI
MEGA TWIN 43.31.56.56
14 RUE DES GOBELINS PARIS 13e
NEWS
PSX (SONY)
NEO GEO CD 2
3DO N°2
SATURN ET 32X
GENIAL
COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET RECEVEZ CHEZ VOUS EN 24/48H PAR CARTE BLEUE TEL : 43.31.56.56
S.NINTENDO
DRAGON BALL Z N°3 449
ROI LION 449
DONKEY KONG 449
STREET RACER 449
RETURN OF JEDI 449
EARTHWORM JIM 449
MICKEY MANIA 449
MEGADRIVE
DRAGON BALL Z N°2 399
ROI LION 399
FIFA N°2 399
URBAN STRIKE 399
JUNGLE BOOK 399
EARTHWORM JIM 399
SPARKSTER 399
GOODIES
PQT IMG 39F
POSTER 39F
K7 VIDEO 129F
JX DE CARTE 99F
CD AUDIO 129F
PT FIGURINE 45
MANGAS 39
MANGAS COUL 79
TEE SHIRT 79
PORT CLE 39
MANGAS N°39 45F ET N°12 EN COULEUR 79F
SUPER FIGURINES DBZ 149F
DEMMANDEZ NOTRE SUPER CATALOGUE DE GOODIES
offre valable dans la limite du stock disponible
nom.....
prenom.....
adresse.....
.....
c.postal.....
ville.....
tel :.....
BON DE COMMANDE
JEUX.....PRIX.....
JEUX.....PRIX.....
PORT ..+ 35 FRS
TOTAL.....
MEGA TWIN 14 RUE DES GOBELINS PARIS 13e
SUR LE 36.70.23.25 DES
- FIGURINES
- K7 VIDEO
- MANGAS
- ETC....
GAGNE !!!
7/7 24h/24
20 GAGNANTS PAR JOUR (45 en moyenne)
ALORS...APPELLE VITE...
36 70 23 25

BANC D'ESSAI

LA MEGADRIVE 32X, UN CHAMPIGNON MAGIQUE?

Voici donc venu l'un des Add On les plus attendus par les possesseurs de Megadrive, j'ai nommé la Megadrive 32X. Sega n'a peut-être pas tort en prétendant dans sa publicité que c'est "une machine révolutionnaire qui ne sert à rien...". Mais cette machine s'inscrit dans la continuité d'une politique d'innovation à tout va, politique qui a fait ses preuves, mais aussi déçu. En sera-t-il de même avec ce champignon que certains considèrent comme magique? Ou une jolie panade comme beaucoup s'y attendent? On vous dit tout, tout de suite et on ne vous cache rien...

Vendu pour un prix unitaire de 1 390 francs (sans jeu et sans manettes), cette Up Grade (ou "Add On", ça fait plus branché!) est censé booster les capacités techniques de la MD et du MCD, pour bénéficier de jeux "nouvelles générations", et relancer l'intérêt de ces deux bécanes. Sega est passé maître dans l'art du recyclage (voyez l'adaptateur SMS, ou Sonic et Knuckles) et le filon ne semble plus devoir se tarir. Preuve en est, les premiers jeux disponibles sur le support: Star Wars, Doom, et Virtua Racing Deluxe. Franchement, il n'y a pas un petit air de déjà vu? Le premier est l'adaptation du jeu d'arcade, le deuxième est l'adaptation du jeu PC, tandis que le troisième est également l'adaptation d'un jeu d'arcade. L'originalité n'est pas véritablement de mise, même si les jeux sont de qualité. Le temps sera-t-il bon conseiller et verra-t-on apparaître quelques jeux "originaux" du genre de Metal head ou Shadow of Atlantis? Allez savoir... En ce qui concerne la compatibilité, tout pousse à croire qu'il vous faudra des machines et des jeux du même pays (1 MD française + 1 MCD français + 1 MD 32X française + 1 jeu 32X français... ou le tout japonais ou américain). Ne cherchez pas non plus à brancher une MD 32X sur une Megadrive trafiquée, on l'a fait pour vous, ça ne fonctionne pas!

Metal Head

Virtua Racing Deluxe

ZE NEXT LEVEL

Ze next level, c'est clairement et simplement la Saturn (voir à ce propos l'encadré "Megadrive 32X VS Saturn"), mais c'est aussi l'arrivée en masse des jeux sur MCD bénéficiant de la technologie 32X. Parmi ceux-ci, notez la sortie de Farenheit, Midnight Raiders, Wirehead, Surgical Strike, et Shadow of Atlantis, entre février et avril. En ce qui concerne les jeux sur cartouche, les trois premiers à sortir seront Doom, Star Wars Arcade et Virtua Racing Deluxe. Ils seront suivis de près par Motocross Championship, Ratchet & Bolt, Golf Best 36 Holes, Bullet Fighter... Le catalogue risque donc d'être assez complet (en tenant compte des jeux MD qui sortiront parallèlement). Reste maintenant à juger de la qualité de tous ces titres.

MEGADRIVE 32X VS SATURN

Nous sommes tous conscients que ces produits ne sont pas du même acabit et qu'ils sont positionnés sur deux marchés différents. La MD 32X est un Add On qui vient se brancher sur une console déjà largement répandue, tandis que la Saturn est une console à part entière, vendue avec manettes et jeux, ne dépendant d'aucun autre support pour fonctionner. Vous êtes en droit de vous demander laquelle de ces deux consoles acheter, n'est-ce pas? Bien. Alors, faisons les choses dans l'ordre.

Sur le plan technique, il va sans dire que la Saturn est bien plus puissante que sa petite sœur, la MD 32X: les jeux de la Saturn sont censés être des copies conformes des jeux d'arcade, et nécessite donc un hardware bien plus conséquent.

En revanche, lorsque l'on aborde le problème du prix, la Saturn coûte une petite fortune en import (entre 3 000 et 5 000 francs), alors que la MD 32X ne coûte que 1 500 francs environ. L'avantage va donc à la MD 32X, si l'on ne tient pas compte de la durée de vie de ces deux supports.

En effet, nous savons tous qu'une machine en chasse une autre, et que les 8 bits, confirmant cette maxime, sont sur le point de rendre l'âme. Pour la MD 32X et la Saturn, le problème se posera également et il faut bien admettre que la Saturn tient ici la position la plus forte. Trois choix se présentent donc à vous:

- Soit vous avez pas mal d'argent et vous vous ruez sur la Saturn (évidemment la meilleure solution...).
- Soit vous n'avez pas beaucoup de brouzoufs, vous êtes pressé et voulez tout de suite changer de genre de jeu, et vous achetez la MD 32X (et pleurez dans six mois en regardant la qualité des jeux Saturn).
- Soit vous en avez marre des jeux vidéo, vous vous cassez au Tibet pour demander audience à un lama et coulez des jours heureux sans vous prendre la tête avec toutes ces histoires.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

•MICROPROCESSEURS:	2 processeurs Hitachi RISC 32 bits cadencés à 23 MHz/40 MIPS
•COPROCESSEURS:	1 Video Display Processor + processeurs MD
•MÉMOIRE:	4 MBit de RAM additionnelle à celle de la MD et du MCD
•GRAPHISMES:	50 000 polygones/s, texture mapping, 356 couleurs affichables simultanément parmi une palette de 32 768 couleurs
•SON:	son digital stéréo, fréquence 44 MHz
•PRIX IMPORT:	1 500 francs
•PRIX PUBLIC OFFICIEL:	1 390 francs
•MANETTES:	aucune n'est vendue avec le support
•DATE DISPO OFFICIELLE:	début décembre

TOUTES LES MOUTURES POSSIBLES

Gardez bien à l'esprit que toutes ces combinaisons ne sont possibles que si les consoles et les jeux sont de nationalité identique. La compatibilité n'est, a priori, pas de mise et, au final, la console globale vous coûtera environ 3 000 francs (MD + MCD + MD 32X). Les jeux, eux, coûtent le même prix qu'un jeu MD normal.

Doom

Golf Best 36 Holes

ON VOUS AURA PRÉVENUS!

Au premier abord, et ceci n'engage que nous, la MD 32X a un bon potentiel. Mais les jeux attendus ne semblent pas véritablement transcendants (à part quelques exceptions). Tout comme le MCD à l'époque, cet Add On fait plus office de "recycleur transitoire" que de machine à part entière. Ses capacités sont certes intéressantes, et le possesseur d'une MD aura grand plaisir à voir tourner des jeux tels que Doom ou Virtua Racing Deluxe. Mais deux jeux suffisent-ils à rentabiliser l'achat d'un Add On à 1 400 francs? Vous êtes seul juge... La meilleure chose que nous puissions vous dire, c'est d'attendre un peu avant d'acheter, pour juger de la qualité des softs futurs. Au passage, jetez un œil sur ce dont est capable la Saturn, et vous comprendrez peut-être que l'attente n'aura pas été vaine. Vous êtes prévenu.

RIDGE RACER !!
DARKSTALKER !!
SAMOURAI II !!
Venez jouer aux derniers JEUX D'ARCADE

vade games
115, rue Oberkampf
(en fond de cour) - 75011 PARIS - TEL/FAX : 43 38 71 50
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI de 13 h à 19 h 30 - METRO : Parmentier

DES PRIX FOUS !!!

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 449 F

• CONSOLE + 1 MANETTE	690 F	• LION KING	369 F
• DRAGON BALL Z 4	395 F	• MORTAL KOMBAT II	429 F
• DOCKEY KONG COUNTRY	449 F	• MICKEY MANIA	449 F
• EARTHWORM JIM	395 F	• RETURN OF JEDI	395 F
• FINAL FANTASY III	489 F	• STREET RACER	399 F
• INDIANA JONES	395 F	• SHAQ FU	399 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

MEGADRIVE

SHAQ FU 389 F

• DRAGON	345 F	• LION KING	345 F
• EARTHWORM JIM	389 F	• MICKEY MANIA	429 F
• ECCO 2	395 F	• SONIC 4	389 F
• FIFA II	389 F	• SHINING FORCE 2 (FR)	389 F
• FLINK	389 F	• SHAQ FU	389 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

3 DO

549 F

• CONSOLE 3DO SZ10	3990 F	• SAMOURAI SHODOWN	590 F
• SUPER STREET X	549 F	• FIFA	490 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

NEO-CD

3490 F

• CONSOLE NEO-CD	3490 F	• FATAL FURY SPECIAL	390 F
• SAMOURAI II (MI-DECEMBRE)	590 F	• TOP HUNTER	390 F
• KING OF FIGHTER 94	549 F	• SIDEKICKS II	390 F
• ART OF FIGHTING II	390 F	• AEROFIGHTER	490 F

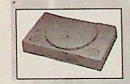
ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

SEGA SATURN

• CONSOLE SATURNE	TEL !!!	• DAYTONA USA	TEL !!!
• VIRTUA FIGHTER	TEL !!!	• MAGIC KNIGHT	TEL !!!

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

SONY PS-X



• CONSOLE PS-X	TEL !!!	• RAIDEN	TEL !!!
• CRIME CRACKERS	TEL !!!	• RIDGE RACER	TEL !!!
• MOTOR TOWN GP	TEL !!!	• VIRTUA FIGHTER II	TEL !!!

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

SEGA 32 X

1390 F

• 32 X	1390 F	• STAR WARS	495 F
• VIRTUA RACING DX	495 F	• DOOM	495 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!

BON DE COMMANDE A RENVOYER A : VADE GAMES 115, rue OBERKAMPF 75011 PARIS
Bon à remplir ou à recopier - Les commandes accompagnées de chèques sont traitées en priorité.

TITRES	PRIX
Port et emballage (Jeux livré en Colissimo)	+ 35 F
TOTAL A PAYER	

NOM : ..... Prénom : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
TEL. : ..... CHEQUE ❑ MANDAT ❑
RCS PARIS B 388 623 878

Cr 12/94

COMPARATIF PRATIQUE

DES CHIFFRES ET DES ÊTRES

Des chiffres... pour le tableau comparatif qui regroupe succinctement les informations communiquées par les constructeurs.
Des êtres... pour vous dépatouiller un petit peu face aux revendeurs, parfois "trop" compétents. L'heure du choix est proche et ces quatre consoles sont maintenant disponibles en version import ou en version officielle.
Veillez à faire le bon choix, car, de toute façon, nous ne pourrons pas le faire à votre place.

NOM	SATURN	PLAYSTATION	NEO GEO CD	MD 32X
FABRICANT	SEGA	SONY	SNK	SEGA
MICROPROCESSEURS	SH2 32 bits (x2) à 28,7 MHz	RISC 32 bits (x1) R 3000A à 33,8 MHz	MC 68000 16 bits (x1) à 12 MHz Z80 8 bits (x1) à 4 MHz	RISC 32 bits (x2) à 23 MHz
MÉMOIRE	2 Mo de Ram principale 2 Mo de Ram vidéo 512 ko de RAM son 512 ko de CD Buffer	2 Mo de Ram principale 1 Mo de Ram vidéo 512 ko de Ram son 256 ko de CD Buffer	7 Mo de Ram principale 512 ko de Ram vidéo – –	256 ko de Ram principale 256 ko de Ram vidéo – –
COPROCESSEURS	Hitachi SH1 DSP 24 bits Processeur vidéo Processeur sonore 68 EC000	GTE (processeur 3D) GPU (processeur graphique) MDEC (Data Engine) VDE (Video Decompression Engine)*	– – Processeur vidéo Processeur sonore Yamaha 2610	Processeurs MD: Z80 (x1) MC 68000 (x1) Processeur vidéo –
COPROCESSEURS 3D	Non**	Oui	Non**	Non**
GRAPHISMES	16,7 millions de couleurs affichables simultanément 240 000 polygones/sec Shading: Flat, Gouraud, texture mapping	16,7 millions de couleurs affichables simultanément 360 000 polygones/seconde Shading: Flat, Gouraud, texture mapping	4 096 couleurs affichables parmi une palette de 65 536	356 couleurs affichables simultanément parmi une palette de 32768 50 000 polygones/seconde Shading: Flat, Gouraud, texture mapping
SON	PCM 32 voies FM 8 voies	PCM 24 voies –	– FM 13 voies	– –
FORMAT	CD-Rom (double vitesse 300 ko/s) + port cartouche	CD-Rom (double vitesse) port cartouche particulier***	CD-Rom (double vitesse) Pas de port cartouche	MCD: CD-Rom (simple vitesse) MD: port cartouche
COMPATIBILITÉ VIDÉO CD	Oui (en option)	Non	Non	Non
COMPATIBILITÉ PHOTO CD	Oui (en option)	Non	Non	Non
CONTROLEURS LIVRÉS AVEC CONSOLE	1 pad de 13 boutons	1 pad 14 boutons	2 pads 6 boutons	Pas de pad
JEUX DISPONIBLES	9 (durant novembre et décembre)	23 (durant novembre et décembre)	15 (durant novembre et décembre)	6 (durant décembre)
SORTIE OFFICIELLE SORTIE JAPONAISE	Automne-hiver 95 22 novembre 94	Automne-hiver 95 3 décembre 94	Fin novembre 94 Mi-septembre 94	Courant décembre 95 Début décembre 95 (USA)
PRIX	Entre 3 000 et 5 000 francs****	entre 3 000 et 5 000 francs****	3 490 francs	1 390 francs (env. 3 000 francs pour configuration complète)

* Ce chip permet la décompression MPEG pour la conception de jeux en FMV.
** En général, les calculs 3D sont réalisés par le microprocesseur principal, et ce n'est pas parce que des machines comme la Saturn ou la Neo Geo CD n'ont pas de processeur dédié 3D qu'ils ne peuvent pas faire de calculs. Seule la qualité dépendra de la puissance du microprocesseur principal (16 ou 32 bits).
*** Ce lecteur n'admettra aucun jeu sur cartouche du fait de sa faible puissance (128 ko) mais acceptera des cartouches de sauvegarde (Memory Cartridge).
**** A l'heure où nous bouclons ce tableau, les prix relatifs aux consoles ne sont fixés qu'au Japon, et les différentes boutiques françaises ne nous proposent qu'une fourchette approximative.

Toutes les informations communiquées dans ce tableau nous ont été fournies par les constructeurs.

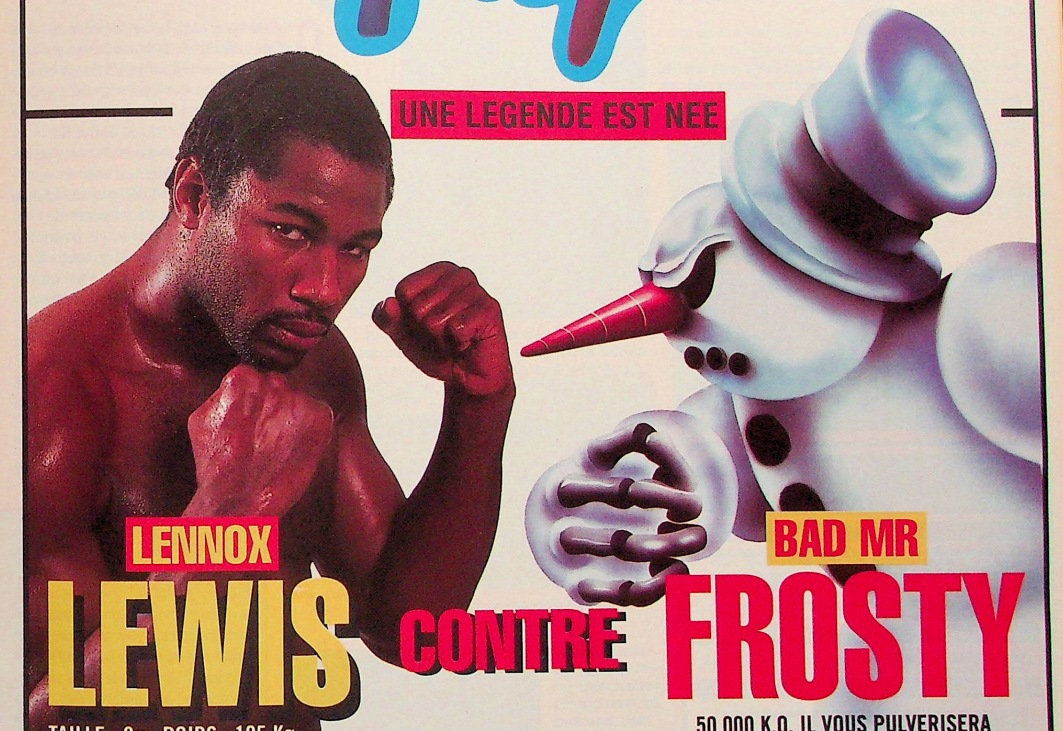
LES SEPT COMMANDEMENTS DE L'ACHETEUR FUTÉ!

Plusieurs éléments sont à prendre en compte pour acheter une console en import (Saturn, Playstation, Neo Geo CD, ou d'autres...) dans les magasins français.
- *Veillez à demander si la console peut fonctionner sur votre téléviseur (donc, s'il y a une prise Péritel ou non!).*
- *Veillez à ce que l'adaptateur secteur soit en 220 volts (pas en 110 volts comme sur la console d'origine).*
- *Renseignez-vous sur les modalités du service après-vente (certaines boutiques vous garantissent les consoles durant 6 mois, d'autre un an. Certaines font des échanges standard, d'autre pas...).*
- *Mieux vaut se déplacer plutôt que d'acheter la console en vente par correspondance (même si c'est moins pratique... c'est plus sûr!).*
- *N'hésitez pas à comparer les prix de vente des consoles (très variables selon les boutiques!).*
- *Ne vous précipitez pas. Prenez votre temps pour choisir. Certaines consoles paraissent très intéressantes, mais peuvent se révéler des bides complets.*
- *Lisez Consoles+ pour vous tenir au courant...*

(1 OU 2 JOUEURS)
LE COMBAT DU SIECLE

ClayFighter™

UNE LEGENDE EST NEE



LENNOX
LEWI$ CONTRE
BAD MR
FROSTY

TAILLE : 2m POIDS : 105 Kg
26 COMBATS, 25 VICTOIRES, 21 K.O.
50,000 K.O. IL VOUS PULVERISERA
(L'HOMME DE GLACE)

AU PROGRAMME : TAFFY, LE BLOB, HELGA (LA CANTATRICE)
ELVIS (L'IMITATEUR), ICKY BOD CLAY, ET LE LEGENDAIRE BAD MR. FROSTY.

MEGA DRIVE™
Interplay™
DISPONIBLE SUR SEGA. TEL: (1) 46 62 12 12

© 1994 Interplay Production Ltd and Visual Concepts. Clayfighter is a Trademark of Interplay Productions, Inc. All Rights Reserved.

DOOM

C'est la bave aux lèvres, le cœur au niveau des genoux et les tripes sur la main que votre serviteur se décide à vous écrire. Ses parties sur Doom furent mémorables, les vôtres ne le seront pas moins. Doom fut la révélation de ce début de décennie ludique, et son adaptation risque de faire couler beaucoup... d'encre!

Il y en aura toujours pour dénigrer la violence de Doom, ses monstres déchiquetés de toutes parts quand ils sont réduits à néant grâce à un tonneau contenant du fuel, etc. Mais qu'à cela ne tienne, ce jeu, c'est de la dynamite. Le système de déplacement est hyperréaliste, l'ambiance unique et l'action incroyablement soutenue. La version MD propose quinze niveaux (que vous pourrez choisir en début de partie), tandis que la version Jaguar en propose vingt-trois (dont cinq inédits, au dire des dirigeants d'Atari). Les deux versions ont ceci de commun que leurs niveaux sont truffés de passages secrets et de monstres sanguinaires.

Au chapitre des actions possibles, vous pourrez récupérer et utiliser comme bon vous semble sept types d'armes (tronçonneuse, lance-roquettes, fusil à pompe...), ainsi que des trousses de soin, des armures et des munitions. Vous pourrez vous déplacer dans toutes les directions (le déplacement en crabe est d'ailleurs très utile pour contrer les boules de feu), tirer à toutes les hauteurs (pas de manipulation particulière, le tir se dirige automatiquement si vous avez bien visé), avoir accès à une carte détaillée, etc. Tout cela confère à Doom une durée de vie hors du commun: vous voudrez tout voir, tout essayer. Un investissement incontournable pour les passionnés, mais aussi pour les novices, car il s'agit bien d'un chef-d'œuvre, bourré d'action à mille à l'heure. En deux mots comme en cent... Doom est ultime.

CE N'EST PAS L'ARME QUI TUE... CE SONT LES BALLES!

Sept types d'armes sont proposés. Elles ont toutes une portée et une puissance différentes. Il est intéressant de noter ici que rien ne sert de commencer au niveau 15 sans avoir explorer les niveaux précédents, car vous ne disposerez alors d'aucune arme efficace contre les monstres. Une fois que vous n'aurez plus aucune munition, vous constaterez avec plaisir que vous allez devoir combattre à la main, et que le dicton de ma grand-mère (voir encadré "En gore et en gore") n'est pas toujours vérifié.

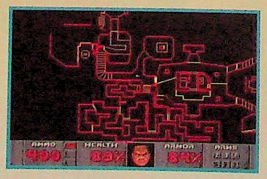
Le fusil est l'arme le plus couramment utilisée, avec l'explosion de baril. Le but du jeu est simple: essayez de regrouper les monstres autour d'un baril et shootez. Saisissant!

Pas la peine de commencer les niveaux avancés sans armes efficaces. Ici, vous êtes d'ailleurs en situation délicate.

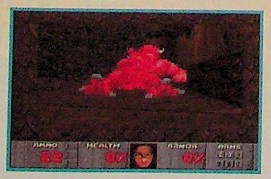
Vous constaterez que les ennemis se tirent eux-mêmes dessus. Avec un peu de jugeote, vous arriverez à en faire s'entretuer certains.

Pas de doute, quelqu'un a prévenu que vous arriviez. Ils ont même préparé de jolies bougies pour éclairer votre lanterne. Les déplacements latéraux vous seront utiles.

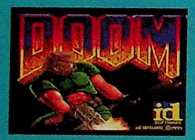
Il vous faut actionner tous les mécanismes pour ouvrir les passages secrets.



Non seulement vous pouvez voir votre position (en zoomant, pliiize!), mais aussi vous déplacer. Regardez la direction de la flèche et allez où bon vous semble.



Ben là, mon pauvre ami, vous êtes plutôt mal parti. Dites-vous seulement que vous n'êtes pas tout seul dans ce long voyage...



CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: SELECT ROUND

DISPONIBILITÉ: OUI

MD 32X — SEGA/SEGA
PRIX: E
1 JOUEUR/CARNAGE TITANESQUE

PRESENTATION	73%
Un écran-titre plus une démo qui n'apporte pas grand-chose. Léger.	
GRAPHISMES	80%
On n'est pas éblouï, même par la qualité de la définition. Mais on comprend ce que l'on a sous les yeux.	
ANIMATION	88%
Le tout scrolle à vive allure sans aucun ralentissement. Jamais vous n'auriez pu voir cela sur une MD classique.	
MUSIQUE	84%
Sans grande originalité, ils vous mettent néanmoins facilement dans l'ambiance.	
BRUITAGES	91%
Ils sont réussis et vous aident grandement pour découvrir les passages secrets et certains monstres.	
DUREE DE VIE	89%
On fait vite le tour des 15 niveaux, mais on reprend le jeu avec les niveaux de difficulté supérieure (5 en tout).	
JOUABILITE	89%
La prise en main est rapide et la manette six boutons judicieusement exploitée.	
INTERET	**91%**

Une référence en matière de jeu d'action. LE jeu qu'il vous faut si vous vous décidez à acheter une Megadrive 32X.

DOOM (JAGUAR) VS DOOM (MD32X)

La Jaguar vous coûtera à peu près le même prix (300 francs de différence environ...) que la 32X + la Megadrive. Il est donc logique, au vu de prix également identiques pour les jeux, de vouloir choisir le meilleur. Bien. Voici les éléments dont vous aurez besoin pour trancher.

•TECHNIQUE: sur le plan des graphismes, les deux versions tirent adroitement leur épingle du jeu. La définition des graphismes est meilleure sur Jaguar, mais aussi plus sombre que sur la MD32X. La fenêtre d'affichage est plus petite sur la version 32X, et il en découle une vitesse de déplacement plus rapide. Les bruitages et la musique sont de même calibre. Globalement, les deux versions tirent bien profit des capacités des machines respectives.

•INTÉRET: le doute n'est pas permis sur ce point, c'est la version Jaguar qui est la mieux lotie. D'un principe de jeu similaire à la version MD 32X, elle propose huit niveaux supplémentaires (réalisés par ID Software, qui a conçu le jeu) et la possibilité de jouer en réseau en reliant plusieurs machines.

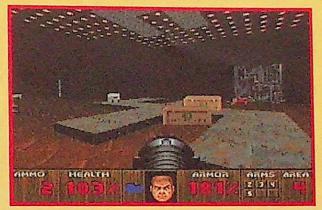
En conclusion, la version Jaguar de Doom est meilleure, la version 32X comportant pour sa part des points très intéressants. Les deux machines sont de toute façon bien exploitées, et, que ce soit sur Jaguar ou sur MD 32X, vous en aurez pour votre argent.

Il est vrai qu'une balle de fusil à pompe ne passe pas sans laisser de traces. Certains trouveront cela très réaliste, d'autres trop gore... chacun son truc.

On se demande encore ce qu'ils ont pu faire des tripes du pauvre ère qui joue à la ventouse sur le mur. De la bouillabaisse?

EN GORE ET EN GORE...

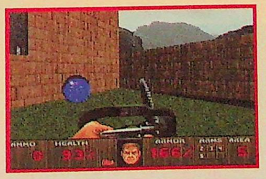
On ne peut pas le cacher plus longtemps, Doom est éminemment gore. Les cervelles explosent sans discontinuer, les tripes volent à tout va, et les décors regorgent de détails saugrenus (croix retournée, symbole de l'antéchrist, par exemple). Amusez-vous à défier un démon avec la tronçonneuse, pour voir. C'est pas subtil mais superbement trippant! Et, comme le dit ma grand-mère, c'est l'homme qui est dangereux, pas ses armes.



Wolfenstein 3D proposait des croix gammées sur le mur, Doom vous en propose au sol. On sait toujours qui est l'ennemi...

Certaines armes ont pour avantage d'être très puissantes, mais pour inconvénient d'être très rares.

Des décharges électriques de la sorte sont tout juste suffisantes pour réduire ce minotaure (l'un des monstres les plus ravageurs du jeu) à néant.



Il est parfois des bonus qui font chaud au cœur. Veillez à tout faire pour récupérer cette boule d'énergie (et la tronçonneuse au préalable...).

Voilà une ambiance comme on les aime: un gars empalé sur un pic, un autre scotché au mur. Tout en finesse.

CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: SELECT ROUND

DISPONIBILITÉ: OUI

JAGUAR — ATARI/ACCORD
PRIX: E
1-2 JOUEURS (AVEC 2 JAGUAR ET 2 ÉCRANS)

PRESENTATION	73%
Un nom est donné à chacun des niveaux et la notice est claire, mais, visuellement, rien de très accrocheur.	
GRAPHISMES	82%
Plus détaillés que sur la version MD, mais aussi beaucoup plus sombres.	
ANIMATION	88%
Des déplacements réalistes et fluides qui s'avèrent un chouïa moins rapides que sur MD.	
MUSIQUE	–
Aucune musique sur la version bêta testée.	
BRUITAGES	91%
Importants et bien réalisés, ils ont un rôle déterminant dans la mise en place de l'ambiance.	
DUREE DE VIE	91%
23 niveaux en tout, dont 5 qui n'étaient pas sur la version PC. On ne se lasse pas de déchiqueter de l'alien.	
JOUABILITE	87%
Un temps d'adaptation important est nécessaire pour comprendre toutes les subtilités du pad.	
INTERET	**93%**

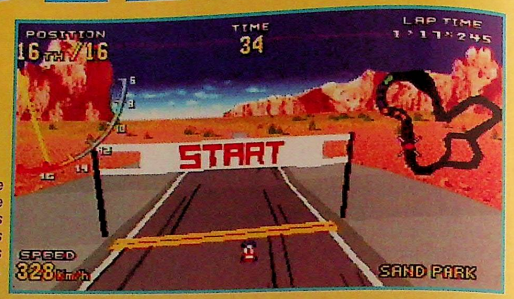
Plus rapide qu'Alien VS Predator, plus fun que Wolfenstein 3D, Doom se révèle l'un des meilleurs investissements du moment sur Jaguar.

REVIEW

VIRTUA RACING DELUXE

Virtua Racing Deluxe est la version Megadrive 32X du plus célèbre jeu de course de formule 1 du marché. Bénéficiant du savoir-faire de Sega, VR Deluxe est un petit bijou.

Mode 2 joueurs fabuleux, trois types de voiture (une formule 1, un stock-car et un prototype), cinq circuits plus difficiles les uns que les autres, un mode Ralenti... Je pourrais continuer des heures durant à vous donner des chiffres... VR Deluxe vous invite à vous plonger dans l'atmosphère tendue des grandes courses de voiture en tout genre. Ne ratez surtout pas ce rendez-vous. Si vous possédez une MD 32 X et que vous êtes amateur de F1, ce jeu vous tend les bras... Ouvrez-lui donc votre cœur! Attention, une manette six boutons est fortement conseillée.



Dans Sand Park, le circuit glisse entre les gorges profondes des canyons américains.

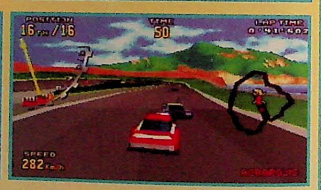
Dans les Hautes Terres, les circuits s'entrelacent et les passages en ville sont nombreux. Un parcours très difficile.

QUELQUES CIRCUITS

Virtua Racing Deluxe dispose de cinq circuits exceptionnels. Si le premier, très facile, ne sert qu'à vous familiariser avec les différentes commandes, les autres, par contre, sont d'une difficulté et d'une beauté à couper le souffle. Morceaux choisis.

Big Forest. Vous voici au coude à coude avec un concurrent. La bataille va être rude.

Bay Bridge. Sur votre droite, la mer, sur votre gauche, un moulin et, face à vous, les palmiers californiens... le rêve!



Acropolis. Profitez de l'aspiration pour doubler aisément les concurrents. La course de type stock-car est d'un genre musclé!

Voici une option top du jeu: le mode 2 joueurs. L'écran est séparé en deux, mais on ne perd rien en visibilité. Génial!

V.R. Virtua Racing DELUXE

CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: NON

DISPONIBILITÉ: OUI

MD 32 X — SEGA/SEGA — PRIX: E — 1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/COURSE DE F 1

PRESENTATION 95%
Un écran-titre affreux mais un mode Replay hallucinant!

GRAPHISMES 90%
Les sprites sont très carrés, mais très représentatifs. De plus, ils sont nombreux.

ANIMATION 93%
Quel que soit le mode de vue utilisé, l'action ne faiblit pas. Un rythme étourdissant.

MUSIQUE 80%
Quelques riffs lors du passage de la voiture aux différents points de contrôle.

BRUITAGES 86%
Des voix digitalisées du plus bel effet. Les crissements des pneus sont réalistes.

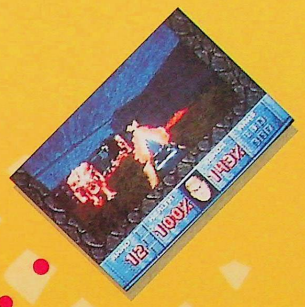
DUREE DE VIE 88%
Avec la possibilité de jouer à deux simultanément et de choisir trois types de voiture, vous aurez de quoi faire!

JOUABILITE 90%
Quel que soit le type de voiture que l'on choisit, on se fait rapidement à la conduite.

INTERET 94%
Virtua Racing Deluxe se rapproche beaucoup de la version arcade. Le meilleur jeu de F1 de Sega.

VIRTUA RACING DELUXE (MD 32X) VS CHECKERED FLAG (JAGUAR)

Autant vous le dire tout de suite, ces deux jeux sont aussi bons l'un que l'autre. Mais chacun possède des caractéristiques qui lui sont propres. Les voici: Virtua Racing Deluxe dispose d'un mode 2 joueurs en simultané et de trois types de voiture bien différents. Quatre vues sont proposées durant une partie puis, en fin de course, un mode Ralenti nous permet de visua-


MEGA DRIVE 32X

SEGA

LA RÉVOLUTION 32 BIT EST LÀ !!...

POUR LES POSSESSEURS DE MEGADRIVE !
(BIEN SÛR, POUR LES AUTRES, IL N'EST JAMAIS TROP TARD...)

Pour vous, heureux possesseur de Megadrive, Sega crée la **Megadrive 32X**, un **turbo** qui métamorphose votre Megadrive en véritable console 32 bit !

La Megadrive 32X vous donne aujourd'hui accès à des jeux que seuls des micro-ordinateurs très puissants ou des machines d'arcade (salles de jeux) pouvaient offrir.

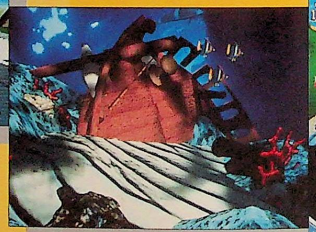
plus puissant!
2 processeurs RISC 32 bit cadencés à 23 MHz

DOOM

plus rapide!
50 000 polygones/sec (3D mappée)

VIRTUA RACING DELUXE

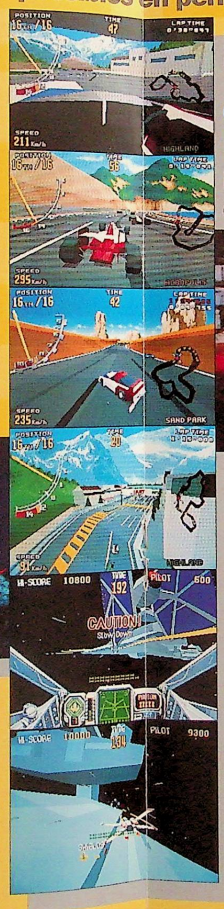
plus de couleurs!
Processeur VDP: 32 768 couleurs



SHADOW OF ATLANTIS

Grâce à ses deux microprocesseurs RISC et à sa double mémoire tampon, la Megadrive 32X peut traiter une quantité énorme d'informations. En une seconde, les processeurs envoient 40 millions d'impulsions, peuvent gérer 50 000 polygones ou 60 images !

perspectives variables!
Changements de vues possibles en permanence

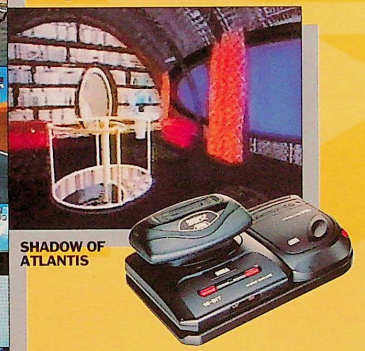


VIRTUA RACING DELUXE

SHADOW OF ATLANTIS

STAR WARS

compatibilité Mega CD!
Des films interactifs de qualité VHS



Les jeux CD 32X, développés pour votre Mega CD, bénéficieront de toute la puissance et des couleurs de la Megadrive 32X.

DES JEUX FANTASTIQUES DÈS LE LANCEMENT !

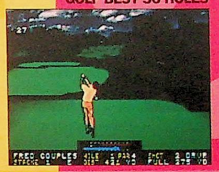
VIRTUA RACING DELUXE
"Le pari était osé : offrir une adaptation la plus proche de la version arcade. Mission accomplie et réussie ? Totalement ! De plus, cette version 32X bénéficie de nouveaux circuits et de nouveaux bolides."
(CD Consoles)

STAR WARS ARCADE
"Les sensations qu'offre ce jeu sont inoubliables, et le sentiment d'évoluer dans l'espace est plus que réaliste."
(MegaForce)

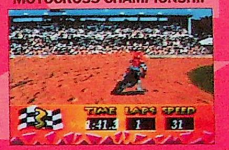
DOOM
"Un véritable bonheur. Et le mot est faible."
(MegaForce)

ET TRÈS BIENTÔT...

GOLF BEST 36 HOLES



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP



METAL HEAD

COSMIC CARNAGE

STELLAR ASSAULT

SUPER SPACE HARRIER

ET AUSSI...

RATCHET & BOLT
SUPER AFTER BURNER
DIGITAL SHINOBI
COLLEGE BASKETBALL
CONGO

NBA ACTION
WRAITH SQUADRON
VR TROOPERS
SONIC CHAOTIKS
VIRTUA FIGHTING

MEGA CD 32X :
FAHRENHEIT
MIDNIGHT RAIDERS
SURGICAL STRIKE
SHADOW OF ATLANTIS
WIREHEAD

LES "FACTEURS X"
DES PERFORMANCES EXCEPTIONNELLES

SPÉCIFICATIONS	AVANTAGES
processeurs centraux 2 processeurs Hitachi RISC 32 Bit cadencés à 23 MHz/ 40 MIPS.	Puissance et performances équivalentes aux dernières machines d'arcade.
coprocesseurs 1 VDP (Video Display Processor) + les processeurs de la Megadrive.	Vitesse d'animation, gestion des sprites et des images video exceptionnelles.
graphismes 50000 polygones par seconde; double mémoire tampon; effets spéciaux hardware; mapping.	Graphismes 3D hyper-réalistes, perspectives variables et effets spéciaux quasi-illimités sans ralentissement.
couleurs 32768 simultanément.	Fait pratiquement disparaître les pixels.
mémoire 4 MBit de RAM additionnelle à celle de la Megadrive (et du Mega CD).	Augmente la vitesse de gestion.
son Son digital stéréo à taux d'échantillonnage programmable. Fréquence: 44MHz. 2 canaux supplémentaires / Megadrive et Mega CD.	Son de qualité professionnelle.
compatibilité Mega CD	Des films interactifs de qualité VHS.

3615 SEGA
(1,27 F/min)

SEGA

36 68 01 10
(2,19 F/min)

C'EST PLUS FORT QUE TOI

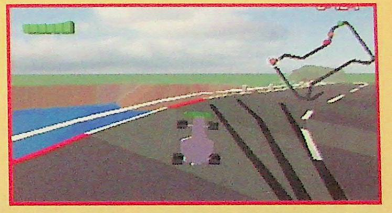
JAGUAR REVIEW

CHECKERED FLAG

Checkered Flag est le premier jeu de formule 1 développé sur Jaguar. Longuement retardé (dans l'attente des résultats du fameux Virtua Racing de Sega?), voici enfin le monde de la course automobile selon Atari.

Checkered Flag propose à un joueur unique de se mesurer sur dix circuits à cinq concurrents acharnés. Trois modes de jeu sont disponibles pour mieux vous familiariser avec les bolides: la course simple, dans laquelle vous décidez du nombre de concurrents et du nombre de tours, l'entraînement et, enfin, le championnat, qui se déroule sur dix circuits et par tous les temps. Une fois lancé sur le circuit, sachez que six vues sont proposées: depuis tableau de bord, en vue arrière plongeante... Le choix est très conséquent. Et le tout est en 3D réelle, c'est-à-dire que le décor bouge en fonction de vos déplacements sur le circuit et que rien n'est calculé préalablement. Amis de la F1, Atari vous souhaite la bienvenue dans Checkered Flag!

Depuis le cockpit, la vue est très limitée car vous êtes placé très bas.

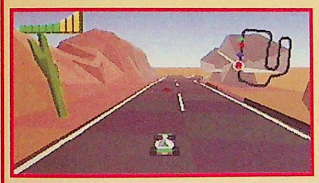


Un virage mal évalué et c'est la catastrophe: votre voiture décolle littéralement du sol!

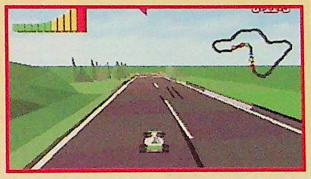
QUELQUES CIRCUITS

Checkered Flag propose dix circuits différents. La difficulté vient des nombreux virages et des voitures adverses, qui ne sont pas faciles à doubler: un écart se transforme rapidement en sortie de route.

Artic Run vous propose une course sur la neige. Les conditions sont désastreuses: la pluie battante nuit à la visibilité.



Desert Pass est une course qui a lieu dans un monde sec et aride. Gare aux cactus!



La forêt Noire, c'est en Allemagne, The Deep Wood, c'est dans Checkered Flag! Les sapins sont légion, soignez vos trajectoires.

liser la course sous divers angles. L'effet est spectaculaire. Checkered Flag, quant à lui, propose dix circuits (contre cinq chez Sega) de toute beauté. On ne peut, hélas, que jouer seul. Cependant, six vues sont disponibles à tout instant de la partie. Si l'on prend celle qui nous éloigne le plus de la voiture et que l'on passe sous un tunnel, la Jaguar nous rapproche automatiquement de la voiture afin que l'on ne perde pas un instant le contrôle de celle-ci, technique dont ne dispose pas VR Deluxe. En conclusion, chacun de ces deux jeux dispose de points forts et de points faibles, et les deux séduiront les amoureux de la F1.

Island Hop est un agréable parcours au bord des plages californiennes.

CONTRÔLE: ÉVOLUTIF
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: SAUVEGARDE

DISPONIBILITÉ: OUI

JAGUAR
ATARI/ACCORD
PRIX: E
1 JOUEUR/COURSE DE F 1

PRESENTATION	75%
Un écran-titre qui utilise bon nombre de couleurs. Les écrans sont peu encombrés et clairs.	
GRAPHISMES	90%
Tous les détails des décors sont bien réalisés, bien que leurs formes soient plutôt carrées.	
ANIMATION	93%
Il n'y a jamais de ralentissement. On passe d'un point de vue à un autre avec une parfaite fluidité.	
MUSIQUE	81%
Sa réalisation n'est pas excellente, mais elle est rythmée et dynamique.	
BRUITAGES	86%
Le vrombrissement du moteur rugit tout au long de la cartouche. Un vrai bonheur.	
DUREE DE VIE	85%
Le niveau de difficulté du jeu n'est pas trop élevé, ce qui fait qu'on en vient rapidement à bout.	
JOUABILITE	90%
Une fois que l'on a la voiture bien en main, le plaisir de conduire est total!	
INTERET	**93%**
Une prise en main assez compliquée, mais le réalisme est saisissant. Un excellent jeu de F1!	

REVIEW

STAR WARS

Afin de rendre la 32 X populaire, Sega avait besoin de quelques titres célèbres et bien ronflants. C'est le cas de Star Wars. Il suffit de prononcer "Guerre des étoiles", et les chiens hurlent à la lune, les joueurs bavent d'impatience. Cette excitation est-elle vraiment justifiée?

Si Sega sort les premiers jeux pour la 32X, on peut être sûr que les choses n'ont pas été faites à moitié. Parce ce que dès qu'on en vient à la 3D calculée en temps réel, la Megadrive a toujours fait grise mine. Ce qui n'est pas le cas de la Super Nintendo: tout le monde se souvient de StarWing et, plus récemment, de Vortex (bel exemple en la matière). Pour marquer l'avènement de la 32 X, Sega se devait d'opérer une contre-attaque rapide et décisive. Star Wars constitue la réponse du hérisson bleu au père Mario. Aussi beau que Silpheed sur Mega CD et, qui plus est, jouable, il s'agit de surcroît de l'adaptation d'un jeu d'arcade. Mieux encore, la 32 X propose deux modes de jeu: un mode Arcade fidèle à l'original et un mode Spécial 32 X, carrément amélioré. La grenouille voudrait-elle se faire plus grosse que le bœuf? A voir. Mais, devant tant de promesses, une petite rectification s'impose, histoire de garder les pieds sur terre. Dans Star Wars, 3D temps réel n'est pas synonyme de liberté totale. S'il est vrai que le X-Wing (un B-Wing en mode 2 joueurs) peut tourner à droite et à gauche sans restrictions, il ne peut en revanche effectuer de looping. Il existe un plancher et un plafond de vol impossibles à dépasser. Le vol stationnaire étant de plus impossible (seulement trois vitesses de croisière), vous avez une bonne idée des restrictions de ce jeu. Le mode 2 joueurs apporte une convivialité non négligeable, le travail d'équipe entre pilote et canonnier étant une recette qui marche.

L'attaque de l'étoile Noire, on en rêvait tous. Mais où est Dark Vador?

A la surface de l'étoile Noire, l'action bat son plein. Mieux vaut avoir un deuxième joueur avec soi.

Le chasseur Tie est ciblé par l'ordinateur de bord. C'est le moment de lâcher un missile à protons.

AVIS *oui, mais...*

MARC

Star Wars ne m'a pas totalement convaincu. Au début, j'étais très enthousiaste parce que je me croyais en présence d'une Megadrive améliorée, mais une Megadrive quand même. C'était une erreur. La 32 X n'est pas gratuite et, franchement, ce n'est pas ce jeu qui m'incitera à l'acheter. Il est très beau mais, sur le plan de la jouabilité, on est loin du nirvana. On nous parle de 3D surfaces pleines animée en temps réel et, pourtant, on ne peut pas faire un seul looping. Aurait-on déjà atteint les limites de la 32 X? Ou alors la cartouche n'exploite-t-elle pas à fond les nouveaux processeurs 32 bits? Quoi qu'il en soit, pour moi, Star Wars fait partie de ces jeux sortis trop vite pour satisfaire les besoins du marché.

POINTS DE VUE

En appuyant sur le bouton Start, vous pouvez passer d'une vision depuis le cockpit à une vue externe, idéale pour éviter les rafales ennemies. Le revers de la médaille, c'est qu'il n'y a pas de Pause.

Le tableau de bord du X-Wing indique l'état des boucliers et le nombre de missiles à protons restants.

La vue externe facilite les manœuvres d'évasion.

STAR WARS

SEGA/SEGA
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION	**60%**
Pas de chichis, c'est le moins qu'on puisse dire. A part une intro sommaire, R.A.S.	
GRAPHISMES	**85%**
LA 3D surfaces pleines est magnifique. Le design graphique du film est bien respecté.	
ANIMATION	**88%**
La 32 X est à l'œuvre et cela se sent. Dommage que l'animation ne soit pas plus rapide.	
MUSIQUE	**70%**
La musique n'est pas assez présente pour recréer totalement l'ambiance du film.	
BRUITAGES	**87%**
En théorie, dans l'espace, il n'y a pas un bruit. Heureusement, cette loi n'est pas respectée ici.	
DUREE DE VIE	**80%**
Star Wars est difficile, ce qui augmente forcément sa durée de vie.	
JOUABILITE	**70%**
On ne peut pas faire de looping et les manœuvres d'évasion sont limitées.	
INTERET	**78%**
Graphiquement superbe, Star Wars présente des lacunes en matière de jouabilité.	

KONAMI

DES BIKERS ROCKERS, UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER POUR LES FOUS DU FOOT.

STOCK GAMES

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

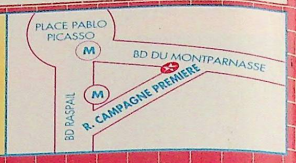
STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

ARRIVÉE PROCHAINE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLE CD

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1990 F
CD ROM JAGUAR	1990 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
DINO DUDES	399 F
CRESCENT GALAXY	449 F
VAL D' ISERE	449 F
RAYMAN	449 F
IRON SOLDIER	449 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SPACE WARS	449 F
RAIDEN	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2	399 F
LEMMINGS 2	399 F
LE ROI LION	429 F
SPARKSTER	429 F
ANIMANIACS	429 F
SECRET OF MANA	449 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
JUNGLE BOOK	449 F
VORTEX	449 F
STREET RACER	449 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
BATMAN AND ROBIN	449 F
SAMOURAI SHODOWN	479 F
PITFALL	479 F
SUPERMAN	479 F
EARTHWORM JIM	479 F
MICKEYMANIA	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	499 F

MEGADRIVE

TINY TOONS ALL STARS	349 F
BUBSY II	349 F
FIFA 95	379 F
EA TENNIS	379 F
NHL PA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
LE ROI LION	399 F
PITFALL	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
PULSEMAN	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY	429 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	99 F
ARCADE CARD DUO	599 F
ARCADE CARD PRO	649 F
QUINTUPLEUR NEC	79 F
JOYPAD NEC	79 F
ALIMENTATION SNES	99 F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129 F
CABLE RGB SNES/SFC	99 F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	179 F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249 F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249 F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349 F
ACTION REPLAY 2 MD	349 F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	99 F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	79 F

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
JOYPAD 3 DO	349 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
ALONE IN THE DARK	369 F
BURNING SOLDIER	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
SLAYER	369 F
DEMOLITION MAN	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

SUPER NES

SUPER PUNCH OUT	399 F
LORD OF THE RINGS	399 F
ROBOTREK	449 F
NBA LIVE ' 95	479 F
NBA BASKETBALL ' 95	479 F
JOHN MADDEN NFL ' 95	479 F
PAGEMASTER	479 F
BONK' S ADVENTURE	479 F
DEMON' CREST	479 F
JURASSIC PARK 2	479 F
ILLUSION OF GAIA	479 F
ART OF FIGHTING 2	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	479 F
FINAL FANTAISY 3	499 F
DRAGON VIEW	499 F
ULTIMA RUINÉ 2	499 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479 F
METAL HEAD	479 F
AFTER BURNER	479 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN NTSC	4490 F
VIRTUA RACING	599 F
DAYTONA USA	599 F
VIRTUA FIGHTER	599 F
RAMPO	TEL
PANZER DRAGON	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
JOYSTICK NEO GEO	449 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF THE FIGHTERS 94	429 F

NEC CD ROM

STRIDER ARC. CARD	499 F
POPFUL MAIL	499 F
CAL 3	299 F
Y' S 4	299 F
SPRIGGAN	199 F
RANAM 1/2 ADVENTURE	199 F
ART OF FIGHTING ARC. CARD	199 F
FATAL FURY ARC. CARD	199 F

+ DE 200 TITRES DIFFERENTS

LYNX II

RAMPAGE	59 F
PINBALL JAM	59 F
NINJA GAIDEN	59 F
SWITCHBLADE 2	59 F
TOURNAMENT CYBERBALL	59 F

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO

NOUS RACHETONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES : REGLEMENT IMMEDIAT
VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX ? COMPAREZ ET VENEZ NOUS VOIR ! ! !
CARTES DE FIDELITE : 1500 F DE JEUX ACHETES = 200 F CADEAU-AVOIR
SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION TEL : (1) 48.05.48.23
POUR TOUTES INFO : SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36 NEWS / OCCAZ / PROMO

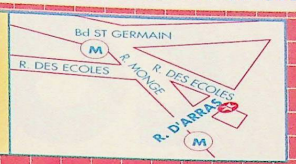
HORAIRE D' OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 13 H 00 ET DE 14 H 00 À 19 H 00

A L' OCCASION DE SES 2 ANS STOCK GAMES FETE SON ANNIVERSAIRE
PENDANT TOUS LE MOIS DE DECEMBRE
T-SHIRT CASQUETTE ETC. . . SERONT OFFERT ! ! !
STOCK GAMES VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL ET UNE BONNE ANNEE 1995

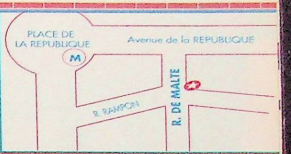
STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
STREET FIGHTER 2	39 F
WWF WRESTLEMANIA	99 F
PILOTWINGS	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
BART' S NIGHTMARE	99 F
STAR WARS	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
E.D.F	129 F
CASTLEVANIA IV	149 F
ROAD RUNNERS	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
GHOULS AND GHOSTS	149 F
SPIDERMAN	149 F
STAR WING	149 F
DRAGON' S LAIR	149 F
KICK OFF	149 F
KING ARTHUR	149 F
WORLD CLASS BASKET	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BEST OF THE BEST	149 F
JURASSIC PARK	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
OUT OF LUNCH	149 F
PIERRE LE CHEF	149 F
ALFRED CHICKEN	149 F
BATTLE SHIP	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
TOP GEAR	149 F
ALADDIN	149 F
TORTUES NINJA	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PLAYER MANAGER	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
SUPER PROBOTECTOR	199 F
FIGHTING SPIRIT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
BOB	199 F
MR NUTZ	199 F
COOL SPOT	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
MARIO KART	249 F
NHLPA HOCKEY 93	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
DRAGON BALL Z N°3 JAP	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MECHWARRIORS	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
WORLD HEROES	249 F
YOUNG MERLIN	299 F
EQUINOX	299 F
WOLFENSTEIN 3D	299 F
WORLD CUP USA	299 F
BOMBERMAN 93	299 F
RANMA 1/2 2	299 F
NBA JAM	349 F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	890 F
NEO GEO + 1 JEU A 249F	1090 F
NAM 1975	249 F
CYBER LIP	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICIAN LORD	249 F
SUPER SPY	249 F
RIDING HERO	249 F
BLUE'S JOURNEY	249 F
BASEBALL 2020	249 F
NINJA COMBAT	249 F
BURNING FIGHT	249 F
JOY JOY KID	249 F
ALPHA MISSION 2	249 F
SENGOKU	249 F
BASE BALL STAR	249 F
GHOST PILOTS	249 F
FATAL FURY	249 F
CROSSED SWORD	249 F
EIGHT MAN	299 F
TRASH RALLY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
FOOTBALL FRENZY	349 F
FATAL FURY 2	399 F
SENGOKU 2	399 F
ROBO ARMY	399 F
WORLD HEROES 2	399 F
MUTATION NATION	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F
BASEBALL STAR 2	599 F
LAST RESORT	599 F
SPINMASTER	599 F
VIEW POINT	699 F
SAMOURAI SHODOWN	899 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDES KICK 2	699 F

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	39 F
ALTERED BEAST	49 F
ARRON FLASH	79 F
QUACKSHOT	79 F
BATMAN	99 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MERCS	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
FATAL REWIND	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
ASTERIX	149 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
F22 INTERCEPTOR	149 F
TERMINATOR 2	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE	399 F
CYBER CORE	69 F
TOY SHOP BOYS	69 F
VIGILANTE	69 F
RABIO LEPUS SPECIAL	69 F
1943	69 F
CYBER COMBAT POLICE	69 F
POWER ELEVEN	69 F
PC KID 2	149 F
LEGEND OF HERO TONMA	149 F

PLUS DE 200 JEUX NEC ET CD

3DO OCCASIONS

JOHN MADDEN FOOTBALL	149 F
WING COMMANDER	199 F
THE HORDE	199 F
SEWER SHARK	199 F
JURASSIC PARK	199 F
NIGHT TRAP	199 F
WAY OF THE WARRIORS	249 F

GRAND CHOIX
NOUS CONSULTER

GAME BOY OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GAME GEAR OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

NOUVEAU ! ! !
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS *,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44 07 04 61

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
- N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
  |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
- DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

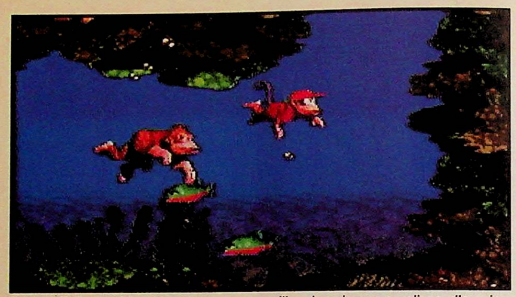
FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

RC PARIS B 338826268

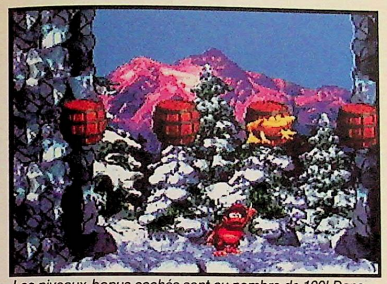
DONKEY KONG COUNTRY

Découvert au C.E.S. de Chicago au moins de juin dernier, Donkey Kong Country arrive enfin sur Super Nintendo. Réalisé sur station de travail Silicon Graphics (ordinateur ultra sophistiqué spécialisé dans les trucages numériques au cinéma: "Jurassic Park", "Terminator II", "Abyss" ou "True Lies"...) et disposant de la jouabilité Nintendo, Donkey kong Country est incontestablement le mega hit de cette fin d'année 1994.

Durant toute la partie, vous dirigez – au choix et alternativement – deux singes: Donkey Kong, un gorille qui allie force et puissance, et Diddy Kong, un jeune et agile chimpanzé. L'aventure commence le lendemain du vol de votre immense stock de bananes. En effet, pendant votre lourd sommeil, d'ignobles créatures ont investi votre île paradisiaque et se sont emparés de vos réserves de vitamines A. N'écoutant que votre cœur (et votre estomac), vous décidez de récupérer votre bien sur le champ. C'est donc à travers six mondes, constitués de dizaines de niveaux et d'autant de tableaux cachés, que vous allez devoir vous frayer un chemin. Traversez la jungle Kongo, pénétrez les mines des Macaques, escaladez le glacier des Gorilles, fouillez la cave des Chimpanzés et affrontez dans un utlime combat le boss du gallion du Gang-Planche. Alors, une fois toutes ces épreuves achevées, peut-être votre bien vous récupérerez. Courage mes amis, les bananes ne sont pas si loin de vous!

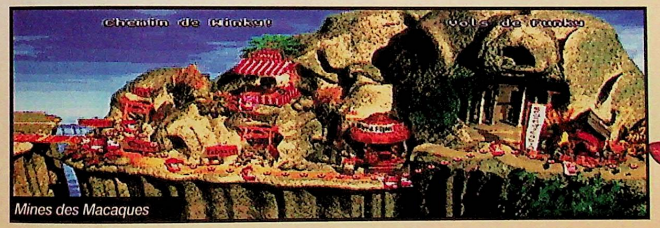


Dans la Folie coralienne, vous nagerez au milieu de poissons coraliens, d'oursins et de requins, et serez bercé par une musique digne du "Grand Bleu".



Les niveaux-bonus cachés sont au nombre de 100! Dans celui-ci, il faudra tenter de trouver dans quel tonneau se cache la grenouille.

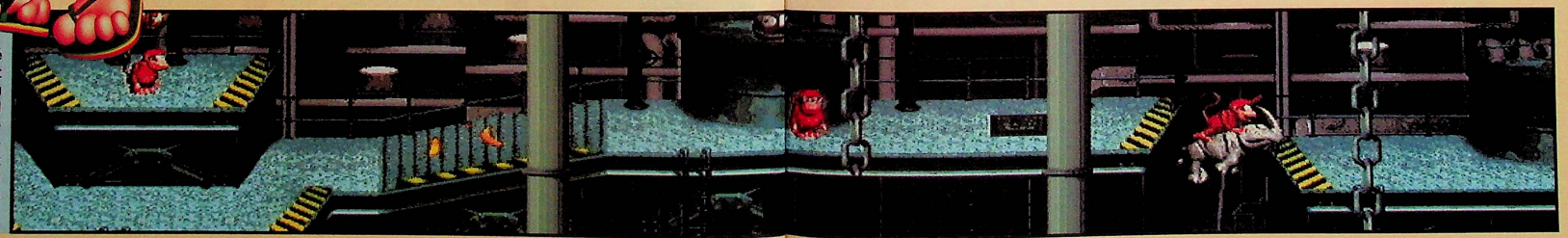
Jungle Kongo

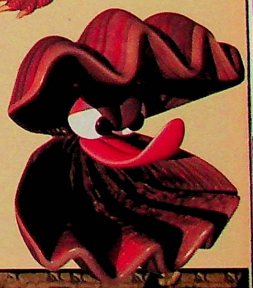


Mines des Macaques

TIP!

Au monde 5, dans le niveau appelé Allée du Tambour, voici comment trouver le rhinocéros. A partir du tonneau Continue (celui sur lequel plein d'étoiles sont dessinées), dirigez-vous vers la droite. Laissez-vous tomber dans le trou. Vous allez ainsi détruire une caisse contenant le rhinocéros. Il vous aidera à découvrir les passages secrets.





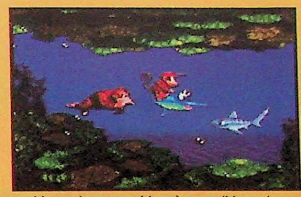
CONSOLES + D'OR

La grenouille vous sera très utile pour atteindre des plates-formes en hauteur. En effet, elle saute très haut.

Le rhinocéros est doté d'une force redoutable. Il tue les ennemis en leur rentrant dedans et défonce les murs des passages secrets.

DRÔLES DE MONTURES!

Dans le jeu, chacun des personnages que vous dirigez est capable de chevaucher quatre types de bestiole. Chacune a son utilité.



L'espadon vous aidera à vous diriger plus facilement sous l'eau. Il possède, de plus, une attaque très efficace grâce à son nez pointu.

L'autruche vous permettra de planer quelques secondes dans les airs. Attention, elle ne vole que durant quelques instants.

Les Mines brumeuses sont un exemple de ce que le mode 7 de la SNIN peut apporter à un jeu. Fabuleux!

Dans la ville du Chemin des Cimes, la comparaison avec des scènes du film "Le Retour du Jedi" est incontournable. Une merveille que ce niveau!

Vallée des Vignobles

AVIS — *Oh ben, oui!*

NICO

Donkey Kong Country, c'est incontestable, est le meilleur jeu au monde sur Super Nintendo. Ses atouts sont énormes: les graphismes (sprites et décors) ont été réalisés sur des ordinateurs Silicon Graphics, tout comme les animations des personnages et ennemis du jeu. La bande-son est exceptionnelle car elle dispose de bruitages digitalisés et d'une musique entraînante au rythme soutenu. Avec ses centaines de niveaux et salles secrètes et ses trente-deux méga de données, Donkey Kong Country est le jeu de plates-formes le plus long et le plus exhaltant auquel il m'ait été permis de jouer. Sa maniabilité hors du commun le met à la portée de tous. Enfin un jeu qui va reconcilier parents et enfants. Si vous ne devez posséder qu'un seul jeu de plates-formes, je vous conseille vivement cette merveille.

TABLEAUX-BONUS

Dans certains niveaux du jeu, des objets dorés sont dispersés. Ils peuvent prendre l'aspect de l'autruche, de l'espadon, du rhinocéros ou de la grenouille. En récupérer trois identiques vous mènera dans un niveau-bonus où il faudra attraper un maximum de pastilles. A chaque multiple de 100, vous gagnerez une vie supplémentaire.

Le tableau-bonus de l'autruche.

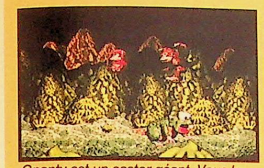
Le tableau-bonus de la grenouille.

Le tableau-bonus du rhinocéros.

Le tableau-bonus de l'espadon.

LES BOSS DU JEU

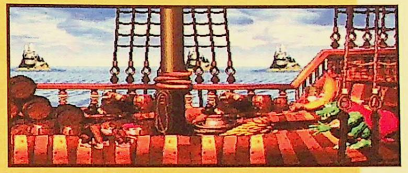
Les boss du jeu se situent dans le dernier niveau de chacun des mondes. Pour s'en débarrasser, il faut généralement leur sauter sur la tête, à une exception près: le boss du niveau 5. Images...



Gnanty est un castor géant. Vous le trouverez à la fin des mondes 1 et 4. Sautez-lui plusieurs fois sur la tête et vous en viendrez à bout.

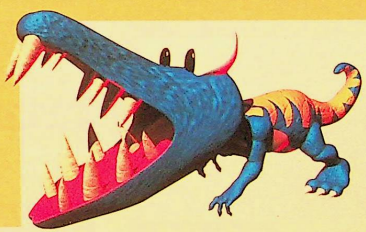
Dumb Drum n'est pas un boss ordinaire puisqu'il s'agit d'un tonneau en acier! Pour en venir à bout, évitez-le, puis détruisez les ennemis qui en sortent.

Necky est un vautour au long cou déplumé. Sautez sur le pneu au centre de l'écran et rebondissez sur sa tête. On trouve ce boss à la fin des mondes 2 et 6.

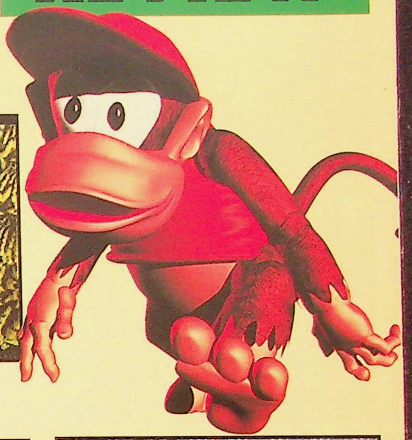


L'ultime boss du jeu se trouve dans le bateau, à l'ouest de l'île. C'est un crocodile géant. Une surprise vous attend... mais, chut! je n'en dis pas plus!

Bumble Bee est une grosse abeille bien embarrassante. Pour la détruire, il faut lui envoyer des tonneaux à la tête; mais uniquement quand la couleur de son corps est jaune.

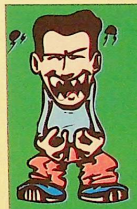


Glacier des Gorilles



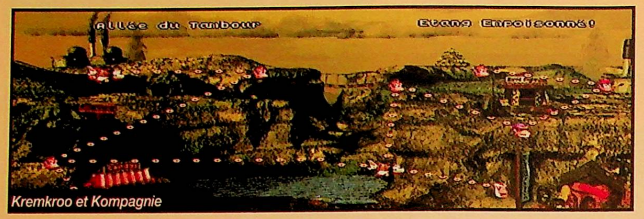
Dans l'allée de l'Ere glaciaire, la tempête de neige fait rage. La vision est réduite au minimum. Attention donc où vous marchez.

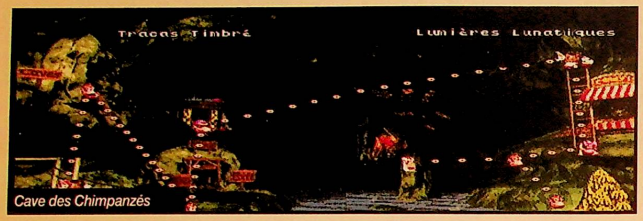
AVIS — *NAN!*



SPY

Nan, j'aime pas Mario. Nan, j'aime pas Donkey Kong. Nan, j'aime pas les jeux vidéo. Non mais, regardez un peu la ringardise de ces graphismes, la petitesse de l'animation. C'est nuuul! Et je ne vous parle pas de la maniabilité, absolument infâme, du personnage principal. Combien de niveaux? Trois? L'hallucination! Ridicule, ce jeu est ridicule. Et dire que j'y ai joué! J'l'ai même fini en seize minutes trente-huit secondes. Le rapport qualité/prix est minable. Je hais Donkey Kong! Il est pas beau, d'abord. Qui c'est qu'a pété? La musique? C'est de la musique?... Ça? Non mais, je rêve.
Ne vous cassez pas la tête sur ce test, essayez d'en voir et d'en savoir... le moins possible, pour pouvoir admirer ce jeu tout seul, comme un grand!





DONKEY KONG... L'HISTOIRE

L'origine de Donkey Kong remonte à plusieurs années maintenant. Alors que j'étais encore collégien, je me souviens des parties endiablées au café du coin à savoir qui, de moi ou de mes amis, allait délivrer la princesse des pattes du gorille Donkey Kong. La mode était aux pantalons pattes "d'éph" et aux jeux portables à cristaux liquides. Nintendo, spécialiste en la matière, proposait un Donkey Kong double écran ainsi que deux Donkey Kong Junior. Un sur simple écran, un autre sur un double. Suivant le jeu, on incarnait soit Mario le plombier, soit Junior, le fils de Donkey kong. Dans chacun de ces jeux, on retrouve tout ce qui a fait le succès des Donkey: tonneaux, flammes, pièges à la forme de mâchoires de crocodile, lianes... Ce n'est pas sans verser une larme que je me remémore ces longs instants de bonheur. A bientôt Donkey!

Donkey Kong fut l'un des premiers jeux à sortir sur NES. Voici le premier tableau, fidèle au jeu d'arcade. Mario doit éviter les tonneaux et atteindre sa bien-aimée.

Le dernier niveau de Donkey Kong. Mario doit enlever un à un les boulons des fondations et ainsi faire tomber Donkey Kong. Ah, l'amour, toujours l'amour!

Donkey Kong Junior est le premier jeu où l'on incarne Junior, le fils de Donkey. Ici, vous devez libérer votre père des mains de Mario, qui, pour une fois, tient le rôle du méchant.

ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS ALTERNATIVEMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: INFINIS + 3 SAUVEGARDES

PRESENTATION 95%
Une introduction amusante, un écran-titre très beau. L'épilogue du jeu est hilarant.

GRAPHISMES 99%
Issus de la technologie Silicon Graphics, c'est du jamais vu sur Super Nintendo. De la folie!

ANIMATION 97%
Des mouvements de sprites très bien décomposés. Voyez Donkey ou Diddy nager...

MUSIQUE 95%
En rapport avec chacun des niveaux, on voyage à travers l'Afrique et on plonge dans le "Grand Bleu".

BRUITAGES 95%
Une multitude de sons digitalisés d'une qualité extrêmement soignée. Une réalisation parfaite.

DUREE DE VIE 94%
Si on s'en tient uniquement aux niveaux, on joue quelques heures. Si on recherche tous les niveaux secrets, on en a pour des mois, voire des années.

JOUABILITE 100%
Parfaite, comme tous les jeux de Nintendo.

INTERET 150%
Donkey Kong Country éclate tout ce qui se fait sur consoles. Un avant-goût de ce que seront les jeux sur les nouvelles machines du marché. Un top!

POUR LES FETES DE NOEL
AMICROPUCE
vous propose ses packs DRAGON BALL Z

Pack 1
- Les 8 films DRAGON BALL Z en français
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 10 Figurines DRAGON BALLE Z (7 cm)
- 5 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

~~1 881,00 F~~ Pour 990,00 F + frais de port 70 F

Pack 2
- Les 4 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 5 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

~~1 000,00 F~~ Pour 590,00 F + frais de port 60 F

Pack 3
- Les 2 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 3 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)

~~604,00 F~~ Pour 390,00 F + frais de port 50 F

Pack 4
- 1 film DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 1 Figurine DRAGON BALL Z (7 cm)
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)

~~367,00 F~~ Pour 250,00 F + frais de port 40 F

Animé Comics DBZ
Tout en couleurs
13 volumes disponibles
80 F le volume
- Vol. 1 Kounat
- Vol. 2 Metal Kounat
- Vol. 3 Baddack
- Vol. 4 Les cyborgs
- Vol. 5 Trunks Story
- Vol. 6 Broly
- Vol. 7 Bojack
- Vol. 8 Super Nameck
- Vol. 9 Thales
- Vol. 10 Docteur Willow
- Vol. 11 Le Retour de Broly
- Vol. 12 Garlic
- Vol. 13 Bio Broly dispo le 13 décembre

MANGAS N & B DBZ en japonais
Le n° 39 dispo. le 3 décembre
39 volumes disponibles
45 F le volume

MANGAS N & B DBZ en français
10 volumes disponibles
35 F le volume
300 F les 10 volumes

FIGURINES DBZ à peindre
10 à 20 cm
150 F la figurine
- Vol 1 Vegeta
- Vol 2 Son Gokou
- Vol 3 Cell

3 NOUVELLES FIGURINES A VENIR

Figurines DBZ
Super Battle Collection
10 volumes disponibles
120 F la figurine
- Vol. 1 Son Gokou
- Vol 2 Son Gokou Super G
- Vol 3 Piccolo
- Vol 4 Vegeta
- Vol 5 Trunks
- Vol 6 Freezer
- Vol 7 Vegeta Super Guerrier
- Vol 8 Son Gohan
- Vol 9 Son Gohan Super G
- Vol 10 Broly

DRAGON BALL Z 349 F

16 figurines disponibles
39 F pièce - 100 F les 3

LE TEE SHIRT DBZ 89 F

LE POSTER DBZ 30 F

BOX 6 FIGURINES DB
4 BOX DISPONIBLES
150 F le box

SUPER FAMICOM

Art of fighting	295 F
Dragon Ball Z4	**349F**
Fatal fury	395 F
Muscle Bomber	385 F
Ranma 1/2 4	295 F
Samouraï spirit	545 F

SUPER NES US

Black Thorne	**395 F**
Brain Lord	445 F
Breath of Fire	445 F
Demon's Crest	445 F
Final Fantasy 3	**495 F**
Illusion Of Gaya	445 F
Robotrek	445 F
Soccer shootout	445 F
Stone Protectors	395 F
Super Street Fighter	445 F
Suzuka 8 hours	395 F
Tetris Flash	349 F
The Pagemaster	395 F

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	369 F
Animaniacs	395 F
Batman & Robin	**395 F**
Bomberman 2	**369 F**
Desert Fighter	369 F
Donkey Kong Country	**459 F**
Dragon	**369 F**
Earthworm Jim	**395 F**
Empire Strike Back	345 F
F1 Pole Position 2	369 F
Fievel Goes West	395 F
Fifa Soccer	345 F
Flingstones	395 F
Hulk	369 F
Indiana Jones	**395 F**
Le Livre de la Jungle	395 F
Le Retour du Jedi	**395 F**
Les Schtroumpfs	35 F
Lion King	**369 F**
Maximum Carnage	445 F
Megaman X	385 F
Mortal Kombat 2	**435 F**
NBA Live 95	**369 F**
NHL 95	**369 F**
Pack Attack	385 F
Roger Rabbit	**385 F**
Secret of Mana	**445 F**
Shaq Fu	**369 F**
Smash Tennis	385 F
Sparkster	369 F
Street Racer	369 F
Stunt Race FX	445 F
Super Metroid	395 F
Vortex	**395 F**

MANGAS JAPONAIS

DBZ N&B N°1 à 39	45 F
DBZ couleur N°1 à 3	80 F
Ken Le Survivant	45 F
City Hunter	45 F
Ranma 1/2 N°1 à 29	45 F
3 X 3 Eyes	55 F
Vidéo Girl N°1 à 15	45 F
Vidéo Girl Français N°1 à 4	30 F
Bastard N°1 à 15	45 F
DNA2 N°1 à 4	45 F
Sailormoon N°1 à 18	45 F
Orange Road N°1 à 8	45 F
Erotique	55 F ou 85 F
Alita N°1 8	45 F
Gon N°1 à 3	65 F
Blues N°1 à 21	45 F
Slam Dunk N°1 à 22	45 F
Cardass DBZ	5 F
Heroes Collection DBZ N°2	25 F
10 (cartes)	
PP Cards DBZ Part 24	5 F

MEGADRIVE

Animaniacs	345 F
Ball Z	345 F
Bubsy 2	295 F
Dragon	329 F
Earthworm Jim	**369 F**
Ecco le Dolphin 2	345 F
Fifa 2	**345 F**
Flink	329 F
Hulk	345 F
Int. Tennis Tour	345 F
Kick off 3	345 F
Le Livre de la Jungle	345 F
Lion King	**345 F**
Maximum Carnage	345 F
Micro Machine 2	**295 F**
Mister Nutz	**295 F**
Mortal Kombat 2	**345 F**
NBA Jam	345 F
NHL 95	345 F
PSG Champion	345 F
Shining Force 2	**395 F**
Sonic 4	**369 F**
Sparkster	329 F
Super Probotector	345 F
Sylvester et Tweety	345 F
T. Toon Adventure	329 F
Urban Strike	345 F
World Cup USA 94	345 F
Zero Tolerance	329 F

SUPER PROMO SUPER NINTENDO

Alien 3	245 F
Asterix	195 F
Chuck Rock	195 F
Dracula	195 F
Equinox	195 F
Flash Back	195 F
Jurassic Park	195 F
Last action Hero	195 F
Mario All Star	245 F
Mister Nutz	245 F
Mortal Kombat	195 F
Populous 2	245 F
Ranma 1/2 2	195 F
Sensible Soccer	245 F
Spiderman Xmen	195 F
Terminator 2	195 F
Wolfestein 3D	245 F
Young Merlin	245 F

MANGA VIDEO PAL DRAGON BALL Z

Version Originale Japonaise

Vol 1 Garlic	99 F
Vol 2 Thales	99 F
Vol 3 Super Namec	99 F
Vol 4 Docteur Willow	99 F
Vol 6 Kourat	129 F
Vol 7 Metal Kourat	129 F
Vol 8 Les Cyborgs	149 F
Vol 9 Trunks Story	149 F
Vol 10 Broly	149 F
Vol 11 Bojack	149 F
Vol 12 Docteur Eigi	149 F
Vol 13 Le Retour de Broly	**149 F**

MANGA VIDEO SECAM DRAGON BALL Z

Version Française

149 F le volume

500 F les 4 au choix

Profitez de nos packs pour les fêtes de Noël

Vol 1 A la poursuite de Garlic
Vol 2 Le Robot des Glaces
Vol 3 Le Combat Fraticide
Vol 4 La Menace de Namec
Vol 5 La Revanche de Cooler
Vol 6 100 000 Guerriers de Métal
Vol 7 L'offensive des Cyborgs
Vol 8 Broly le Super Guerrier

MANGA VIDEO SECAM

Black Magic M66	
Chr. de la guerre de Lodos Vol 1	165 F
Chr. de la guerre de Lodos Vol 2	135 F
Goldorack (3 Vol Dispo)	99 F
Ken le Survivant (5 Vol dispo)	99 5
La Légende de Lemnear	135 F
Macross	
Ranma 1/2	165 F
Shurato (5 vol dispo)	99 F
Lamu (5 vol dispo)	99 F

MANGA N&B FRANÇAIS AKIRA
95 F le volume
Vol. 12 Lumières

MANGA N&B FRANÇAIS VIDEO GIRL AÏ
30 F le volume
4 vol. dispo

MANGA N&B FRANÇAIS DRAGON BALL
36 F le volume
300 F les 10 volumes

MANGA N&B FRANÇAIS RANMA 1/2
36 F le volume
150 F les 5 volumes

MANGA N&B FRANÇAIS BLACK MAGIC
75 F le volume

AMICROPUCE

JEUX VIDEO A MICROPRIX

TOURS
97, av. de Grammont
☎ 47 20 56 81

JARGEAU
56 Grande Rue
☎ 38 59 73 30

ORLEANS
19 rue Ste Catherine
☎ 38 68 15 50

REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS ☎ 38 68 15 50 Fax 38 54 87 17

Le meilleur des jeux vidéo et de la japanimation

Jeux neufs parmi les moins chers du marché Ils sont réservés uniquement à la vente par correspondance.

STREET RACER 369 F

NBA LIVE 95 369 F

JIM EATHWORM 395 F

LION KING 369 F

DONKEY KONG COUNTRY 449 F

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38 68 15 50
Bon de commande par ☎ au 38 68 15 50 ou sur papier libre

NOM ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....

DESIGNATION	PRIX
Port 30 F + 10 F par cassette supplémentaire sauf pack	
TOTAL A PAYER	

C-38

Signature des parents pour les mineurs

Mode de paiement ❒ Chèque bancaire ❒ Contre-remboursement + 45 F
Chèques débités le jour de la livraison ❒ Carte bancaire
Carte N° ..... Date Expiration .....
Toutes les commandes sont livrées par COUSSIMO entreprise avec assurance.
Prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix variables sans préavis. Toutes marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

A retourner à
AMICROPUCE
56 Grande Rue
45150 JARGEAU

60 photos couleur digitalisées

5 % de réduction sur tout le catalogue

CATALOGUE VPC COULEUR
35 F frais de port compris
images digitalisées de :
Mangas - Vidéos - Compact discs - Goodies - Figurines - Rami-card - Cardass - Gadgets.
Le N° 1 est disponibe et donne droit à une remise de 5 % sur tout le catalogue.

REVIEW

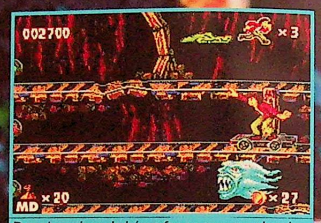
PITFALL™

THE MAYAN ADVENTURE

La vie n'est-elle qu'un crocodile qui vous dé vore peu à peu? Cette étrange philosophie est celle de Pitfall. Malgré sa barre de vie "Lacoste", son look et sa dégaine de jeune yuppie, ce héros a néanmoins les mains calleuses à force d'empoigner lianes et autres cordes. Un jeu mythique resurgit, les pionniers sont aux aguets...

Ah! ce bon vieux Pitfall! Le revoilà totalement relooké et servi par une animation géniale! Notre héros est à la recherche de son père perdu dans la jungle sud-américaine. Partout lianes et cordes foisonnent, les plantes sont élastiques (d'où des sauts de même nature), les toiles d'araignée servent de trampolines pendant que les araignées, elles, vous bouffent à petit feu sur le chemin... A leur côté, et contre vous, on trouve des singes, crocodiles, aigles, rats, panthères, chauves-souris... Des ennemis à l'animation fluide et dont les bruitages sont bien rendus. Pour les combattre, "Philémon" les cingle d'un coup de ceinture, leur envoie de petites pierres, des explosifs ou un boomerang. Lorqu'il attrape une icône de puissance, le héros devient plus rapide et enchaîne des sauts de champion en hauteur et en largeur. Cette option très puissante est idéale pour éviter de longs combats inutiles et suicidaires. Des trésors se ramassent également comme les pièces, les lingots et les bagues: ils ont chacun une valeur différente et donnent un Continue quand le compte atteint 50. Autant dire que l'intérêt du jeu n'est pas seulement d'atteindre la sortie dans les niveaux labyrinthesques, mais aussi de dénicher toutes les options et passages secrets dans les recoins des niveaux.

Le squelette qui se désosse est un ennemi particulièrement réussi, tant dans son animation que par les couleurs fluo de ses rares habits.



Dans les mines, le héros fonce sur une planche à roulettes. Il prend même de l'élan avec son pied. Changez d'étage selon la signalisation des feux, qui préviennent des obstacles futurs.

UN HÉROS DE CARTOON

Pour progresser, le branché aux jeans troués rebondit, s'agrippe aux lianes, actionne des interrupteurs, pousse des wagonnets (au fond de la mine, bien sûr)... A sa disposition, une panoplie de mouvements très variés et d'un réalisme qui plaît beaucoup (on commence à avoir l'habitude depuis Flashback!).

A l'arrêt, le héros se tourne, manie son arme et lévite, zen, avant de repartir.

Il peut aussi faire une pirouette en prenant appui sur les murs!

Septième niveau, toujours truffé de lianes qui permettent d'éviter des bains acides.

A plat ventre, il avance ou recule sans pouvoir tirer. Les ennemis en profitent...

Vous pourrez récupérer le boomerang à son retour de trajectoire.

Amateurs de sensations fortes, essayez le saut à l'élastique avec les plantes rouges!

REVIEW

Progression par saut sur des pierres: soyez synchro ou anticipez les sauts.

AVIS — oui!

ELVIRA

Les deux versions de Pitfall sont identiques en tout point, avec des graphismes et une animation en rapport avec les capacités des deux consoles (libre interprétation...). Ce pur jeu de plates-formes est aussi un jeu de recherche: trouver la sortie dans le labyrinthe des niveaux ne suffit pas, on s'amuse beaucoup plus à fouiner partout. Des passages secrets, tourbillons de salles-bonus et options sont à la clef! L'action est assez linéaire – vous disposez de lianes –, mais l'animation du sprite est tellement accrocheuse que c'est un plaisir de jouer. Seul regret, on avance vite, et la durée de vie s'en ressent.

AVIS — oui!

PANDA

Voici un jeu difficile qui regorge d'idées originales, tel le Bonus Stage musical, où l'on doit mémoriser une combinaison et la refaire sans se tromper; on obtient alors un petit air sympa. Les passages secrets sont nombreux et pas si faciles à trouver. En plus de cela, vous avez le challenge Pitfall: dans chaque niveau, il y a une lettre cachée... Les boss sont coriaces. Une petite technique: allez d'un coin de l'écran à l'autre, et collez-vous contre le mur. L'espèce de tigre mutant vous tournera le dos.

Au début du quatrième niveau, sautez le plus à gauche possible quand vous rebondissez sur la langue-tremplin de la deuxième statue murale: un scorpion blanc vous attend devant une porte.

"UN JEU MYTHIQUE!" (DIXIT A.H.L.-PIONNIER)

C'était en 1982, Pitfall sortait sur l'Atari VCS 2600, la première console de jeu vidéo! A l'époque, la sortie de Pitfall fut une véritable révolution: pensez donc, un jeu de style "aventure" avec un déroulement d'un écran à l'autre! Un programmeur devint légendaire. Son nom: David Crane. Sa force: avoir conçu le premier jeu de plates-formes du genre! Les fans vont être contents: dans le jeu, une Warp Zone vous conduit au premier Pitfall du nom! Une bonne idée, et une franche rigolade...

Allez à gauche après la porte, une toile d'araignée cachée vous projette dans un couloir secret. Là, un tourbillon vous attend et vous conduit tout droit à Pitfall 1982.

Eh oui, c'était ça les premiers jeux vidéo! Arrêtez de vous marrer et essayez donc de jouer, ce n'est pas si simple...

MD — ACTIVISION/SONY — PRIX: D — 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	88%
Un boomerang très souple et des infos pratiques sur les différentes options.	
GRAPHISMES	83%
La finesse laisse plus à désirer, avec des contours qui bavent un peu.	
ANIMATION	88%
Une palette de mouvements impressionnante mais légèrement moins fluide que sur SNIN, forcément.	
MUSIQUE	83%
Des thèmes d'ambiance réussis mettant en valeur les bruitages.	
BRUITAGES	87%
Sympas et variés avec la qualité sonore de la MD...	
DUREE DE VIE	80%
Si vous fouillez tous les recoins et passages secrets, elle s'allonge!	
JOUABILITE	92%
Toutes les actions sont souples et précises.	
INTERET	**89%**

Un jeu de plates-formes réussi servi par une très bonne animation, mais qui s'avère un peu facile.

CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: À GAGNER

DISPONIBILITÉ: OUI

SNIN — ACTIVISION/SONY — PRIX: E — 1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	88%
Idem que sur MD, avec les mêmes options.	
GRAPHISMES	89%
Un sprite à la "Philémon" évolue dans des décors sur plusieurs plans.	
ANIMATION	93%
Une grande variété de mouvements et d'expressions très réalistes pour le héros, des déplacements très fluides.	
MUSIQUE	85%
Un thème d'ambiance sympa laissant la part belle aux bruitages.	
BRUITAGES	89%
Variés et bien rendus, en osmose avec l'esprit du jeu.	
DUREE DE VIE	80%
Un mode Normal plutôt facile et un Hard de moyenne durée... 14 niveaux à parcourir.	
JOUABILITE	92%
Un jeu décidément très jouable sur les deux consoles concurrentes.	
INTERET	**90%**

Une animation géniale pour ce bon vieux jeu qui a fait peau neuve, mais une durée de vie assez réduite.

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

S'il n'y pas encore de Magasin DOCK GAMES dans votre Ville, n'ayez aucune Crainte Bientôt il y en aura Un ...

Gagne un Super Cadeau avec ton Téléphone,
Tous les 100 Appels (Goodies, Posters, Jeux, Consoles Etc...)
En Composant 24H sur 24
le

36-70-01-41

Tous les Mois, Gagne avec **DOCK GAMES**

Une Néo-Géo CD

Mise en service courant décembre

Pour les appels en 36-70-... : 8,76 F+2,19 F TTC / min.

Premier : Un Point c'est Tout.

Premier Groupement
de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :
- 33 Magasins Ouverts en Décembre 94

Premier dans le Choix :
- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Premier en Sérieux :
- Ni échange, ni dépôt-Vente, ni Location nous payons vos Jeux CASH Nous achetons et revendons selon l'ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3500 titres)*

Premier, Aussi Grâce à Vous!..

Nous Achetons Vos Jeux CASH au Meilleur Tarif*

*Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD***

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

CD ROM PC et CDI Neuf et Occas

PS-X SONY
Nintendo
SNK
3 DO
PHILIPS CDI
ATARI
NEC
AMIGA CD 32
SEGA

Pour les appels de Paris vers Province, faire le 16 avant le numéro - Pour les appels en 36-70-... : 8,76 F+2,19 F TTC / min.

LYON Tél : 78-60-33-60	7, cours Gambetta (Métro Guillotière)
BORDEAUX Tél : 56-01-13-19	4, rue du Pas St Georges
ANGERS Tél : 41-87-59-14	41, rue Boisnet
GRENOBLE Tél : 76-47-14-25	17, Av Félix Viallet
ANGOULEME Tél : 45-94-43-15	7, rue Beaulieu
NIORT Tél : 49-77-05-13	Galerie Sainte Marthe
VALENCE Tél : 75-56-72-90	1, Cité Chabert (Pl de la république)
St BRIEUC Tél : 96-62-33-13	13, rue de Rohan
TOURS Tél : 47-20-42-30	5, rue Auguste Comte
BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59	Place de la Halle
St ETIENNE Tél : 77-41-84-79	4, rue Georges Tessier
NICE St-Laurent du Var Tél : 92-12-87-30	380, Av du Gle De Gaulle
MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26	15, rue Four des Flammes
CHAMBERY Tél : 79-69-54-50	200, Av Pierre Lanfrey
BAYONNE Tél : 59-59-41-61	28, rue Pannecau
ORLEANS Tél : 38-77-98-30	103, rue Bannier
STRASBOURG Tél : 88-22-54-81	5, Place Clément
La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01	36, rue Albert 1er
BREST Tél : 98-46-59-10	55, rue Auguste Kerven
CHALON S/Saone Tél : 85-42-98-58	44, rue aux Fèvres
AVIGNON Tél : 90-82-22-61	16, rue Thiers (à 100m Pdes Halles)
ROUEN Tél : 35-89-60-33	18, rue Alsace Lorraine
Nouvelles Ouvertures,	
PARIS 16 Tél : (16-1) 45-04-13-10	3, rue G. de Maupassant Métro Pompe RER H. Martin
St RAPHAËL Tél : 94-83-64-16	44, Bd d'Alsace
MONTAUBAN Tél : 63-66-57-33	107, Faubourg Lacapelle
LORIENT Tél : en cours (Minitel)	13, rue du Cosédic
DIJON Tél : 80-58-95-94	16, rue Devoges
ANNECY Tél : 50-45-75-71	3, rue de la Paix

5 % de remise sur vos achats avec la **SUPERCARTE** qui vous sera donnée **GRATUITEMENT** avec votre prochain achat ***

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement ** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES
*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

"Information Concurrence" Pour Guérir, du syndrome DOCK GAMES
Dites 33..!
Vous verrez ça fait du Bien

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

AIX en Provence Tél : 42-21-95-26	2, rue Pierre et Marie CURIE
BOURGES Tél : en cours (Minitel)	41, rue Sarrebourg (Pl.ed. Marronniers)
PERIGUEUX Tél : 53-09-84-00	16, rue Eguillerie
ALBI Tél : 63-49-94-40	83, rue de la Croix Verte
LE HAVRE Tél : en cours (Minitel)	100, Avenue Foch

DOCK GAMES *Premier Revendeur en France*

AGRÉÉ PÈRE NOËL

Tout le monde a le droit d'y croire

Pour Fêter avec vous l'ouverture de notre 33ème Magasin

Nous t'Offrons l'Accès au Serveur D.G

Pour nous Appeler C'est Très Simple ! Compose à Partir de Ton Téléphone le

36-68-22-06

24h sur 24h - 7 j sur 7. Allo DOCK GAMES

SERVICE N°1

Tout sur le DOCK GAMES le plus Proche de Chez TOI.
(Les Promos, Les Nouveautés, Les Infos, Les News quoi...)

SERVICE N°2

Des Centaines de Trucs et Astuces Sur Tous Tes Jeux Préférés Mega-Drive, Super NES, 3DO, etc...
(Mortal Kombat II, DBZ 3, Super Street, etc...)

SERVICE N°3

Des Jeux pour Gagner Des Cadeaux Quizz, Labyrinthes, Hasard, etc...
Des centaines de Cadeaux
(Goodies, Jeux, Consoles, Abonnements, etc...)

Ouvertures Début 95

DOCK GAMES *Jeux Vidéo Neufs et Occasions*

Villes Disponibles
CAEN
LENS
CLERMONT-F
MARSEILLE
AMIENS
QUIMPER
NIMES
METZ, NANTES
FORT de FRANCE
VANNES, ROME
POITIERS, BOSTON
MULHOUSE
LIMOGES, BERLIN
COLMAR,MADRID
NANCY, CALAIS
LILLE, ARRAS
RENNES, LE MANS

Pour les appels en 36-68-... : la taxation est de 2,19 F/min.

Vous pouvez rejoindre, Vous aussi, le Groupe DOCK GAMES
Si vous souhaitez créer votre propre Magasin Indépendant avec une Enseigne et une Organisation Leader dans le Monde du Jeu Vidéo contactez nous au **36-68-22-06**

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

En 1995 il y aura les Magasins DOCK GAMES et ... les autres !

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires.

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

Starring Mickey &Minnie

Après plus d'un an d'absence, Mickey est de retour dans de nouvelles aventures. Cette fois-ci, il ne revient pas seul: il est accompagné de sa tendre et chère amie de toujours, Minnie. L'intrigue débute dans un gigantesque cirque... Mickey et Minnie arrivent, un peu en retard il est vrai, par le bus pour passer la journée au cirque. Les tentes sont bien plantées, et le spectacle n'attend plus que nos deux souris pour commencer. C'est alors qu'apparaît Goofy. D'un pas alerte, il rejoint les deux compères. Son expression est étrange, il semble triste. "Mickey, Minnie, c'est affreux, terrible! s'écrie-t-il. Toutes les tentes sont sens dessus dessous !" Mickey, admirable de sang-froid, lui rétorque: "Allons, Goofy, nous sommes un peu en retard, mais la journée n'est pas terminée." Goofy, d'un air encore plus triste, déclare: "Hélas, si la journée n'est pas terminée, il n'en est pas de même pour le cirque, car tous les spectateurs ont mystérieusement disparu." Mickey et Minnie, abasourdis par cette nouvelle, décident d'aller inspecter les lieux à la rechercher d'indices. Où sont passés les spectateurs, Donald et Pluto! Qui a osé tout chambouler? C'est ce que vont tenter d'expliquer Mickey et Minnie, dans le Grand Mystère du cirque, une aventure palpitante et pleine de rebondissements.

CHANGEZ DE TENUE!

Comme dans le premier épisode, Mickey et, dans cet épisode, Minnie sont capables de changer de costume en cours de jeu. Ces costumes leur confèrent des pouvoirs très pratiques pour affronter certains boss ou pour se déplacer convenablement dans certains niveaux. Explications...

THE SWEEPER OUTFIT
Cette tenue vous est offerte par Donald. Grâce à elle, Mickey et Minnie peuvent aspirer leurs ennemis. Un moyen efficace pour se débarrasser de quelques mauvais esprits.

THE SAFARI OUTFIT
C'est en explorant la terrible jungle que vous mettrez la main sur la combinaison de safari. Elle vous permet de grimper le long des parois et de vous agripper sur des points d'appui prévus à cet effet.

WESTERN WEAR
Tel John Wayne sur son mustang noir, voici Mickey sur son cheval de bois. Comme un bon cow-boy, Mickey est armé d'un pistolet à bouchon. Il peut ainsi détruire à distance ses ennemis.

The Jungle. En mode 2 joueurs, le jeu devient plus facile. Minnie, en tenue de nettoyeur, vient d'aspirer la coquille d'un escargot. Il a un air d'Earthworm Jim, vous ne trouvez pas?

The Haunted Circus regorge de dangers: ballons explosifs, singes lanceurs de tomates, Thierry en caleçon, Stéphane en robe à pois rouges, petits lutins diaboliques...

QUELQUES NIVEAUX

The Great Circus Mistery propose six niveaux riches en couleurs. Comme d'habitude dans les jeux de plates-formes, vous trouverez bon nombre d'ennemis, de passages secrets et de boss. Dans chacun de ces niveaux, un boss de mi-parcours est même prévu. Attention où vous posez les pattes!

Le niveau 5 du jeu, The Frozen Plains, est graphiquement très réussi. Admirez cette aurore boréale dans le ciel, c'est pas joli?

The Caves est un monde souterrain. Prenez garde aux chutes de stalactites. Le boss final de ce niveau est un gros dinosaure. Lancez-lui quelques petites bestioles sur la tête, et le tour est joué.

AVIS — oui, mais...

NIIICO

Capcom renoue enfin avec un genre dans lequel il a toujours brillé: le jeu de plates-formes. Si on remarque de gros efforts de programmation (les ralentissements ont disparu, les animations de Mickey et de Minnie sont criantes de vérité), on ne trouve pas grand-chose de nouveau dans ce jeu. Le nombre de niveaux, malgré une cartouche de 12 Mb, n'est pas extraordinaire: on en compte une demi-douzaine, ce qui est bien peu, surtout que l'on progresse très (voire trop) rapidement. Les graphismes sont, comme toujours chez Capcom, d'une remarquable qualité, et la musique agréable à l'oreille. On regrette que Mickey ou Minnie ne puisse courir, ce qui génère une impression de lenteur à chaque instant de la partie. Quoi qu'il en soit, The Great Circus Mistery est un bon jeu de plates-formes, qui vous fera passer de (courts) instants de bonheur. Avis aux bons joueurs, essayez d'emprunter le jeu à un copain, "Pluto" que de dépenser 600 francs pour un heure et demie de jeu!

Voici le deuxième visage du dernier boss du jeu: un dragon cracheur de feu. Sautez-lui plusieurs fois sur la tête, vous verrez qu'il n'est pas très résistant.

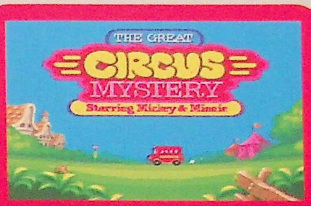
Dans le dernier niveau, Baron's Castle, il va falloir baisser la tête si vous voulez éviter un mal de crâne assuré!

Dans la maison hantée, il est parfois nécessaire de s'allier pour découvrir certains passages secrets. Minnie en cowboy shoote dans les briques jaunes, Mickey aspire les ennemis: l'union fait la force.

AVIS — oui, mais...

SPY

Oui, pour la beauté des graphismes, les couleurs pétantes et la qualité des animations. Oui, pour la musique, les ennemis, les décors, et les boss. Oui, pour les gamins qui s'amuseront comme des fous à diriger leur héros dans des décors de rêve. Mais des joueurs comme nous s'ennuieront à mourir et s'étonneront de ne plus être surpris. Mais, pour la trop grande facilité et le peu de nouveautés par rapport au premier épisode, absolument divin. Mais, mais, mais... je m'emporte un peu et peut-être à tort. Car sous prétexte qu'on est testeur et fier de l'être, on se permet de critiquer, de juger, et l'on en oublie presque la magie que le gamin va découvrir en voyant ce célèbre héros dans un dessin animé de toute beauté. Ce Mickey au cirque est un rêve pour l'enfant de moins de treize, quatorze ans. Que les plus âgés s'abstiennent et se tournent vers d'autres jeux. Ce n'est pas le choix qui manque!



ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: TOUT JOUEUR
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 80%
L'intrigue de l'histoire est présentée sous forme de dessin animé. L'écran de jeu est clair.

GRAPHISMES 91%
Les couleurs sont très nombreuses, et les personnages fidèles à ceux de Walt Disney.

ANIMATION 90%
Les sprites bougent de façon fluide. Il n'y a pas de ralentissement à signaler.

MUSIQUE 84%
Elle varie en fonction des niveaux. Bien réalisée, elle peut néanmoins devenir pesante.

BRUITAGES 84%
Comme dans toutes les productions Capcom, leur réalisation est très bonne, et ils sont variés.

DUREE DE VIE 75%
On regrette que le jeu soit aussi facile. Un conseil: n'hésitez pas à jouer en mode Hard!

JOUABILITE 90%
Mickey ou Minnie répondent parfaitement à nos exigences. Leur maniement est très simple.

INTERET 88%
The Great Circus Mistery est une bonne suite à The Magical Quest. Dommage que la difficulté ne soit pas plus relevée.

Raiders of the lost Ark-Temple of Doom-Last Crusade

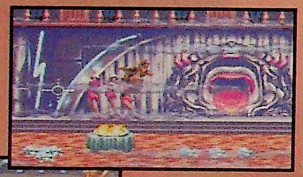
INDIANA JONES

Un seul jeu qui compile les trois aventures d'Indiana Jones, ça fait vraiment cadeau de fin d'année! A l'écran ce soir: de la pure plate-forme à travers le monde avec des scènes très fidèles aux films.

Le célèbre Dr Jones, archéologue et aventurier, ne pouvait pas être le héros d'un jeu en demi-mesure. Si bien qu'on se retrouve avec une cartouche retraçant les trois succès d'Indy: l'Arche perdue, le Temple maudit et la Dernière Croisade, comportant chacun une dizaine de longs niveaux avec des mots de passe pour érudits (en lettres grecques) à chaque nouvelle destination. Indy se déplace sur une carte du monde en suivant fidèlement l'histoire du film. Entre chaque lieu, une pause cinéma vous est offerte avec de superbes images digitalisées des films et un texte situant le contexte du niveau suivant. Le jeu débute avec l'Arche perdue et des scènes de plates-formes. Par ce procédé, les scènes en mode 7 du Temple maudit sont bien mises en valeur, cassant une légère routine due aux treize précédents niveaux de plates-formes... Quoi qu'il en soit, tout le jeu est fidèle aux films, y compris le générique de l'Arche perdue dans la jungle, qui comporte par ailleurs un niveau difficile dans lequel Indy doit piquer un sprint dans un ravin, poursuivi par une énorme pierre occupant tout l'espace. Puis on se retrouve au Népal, avec au menu une marche dans la neige et l'estaminet de Marion en flammes. Après un long passage au Caire, l'aventure s'achèvera par un combat contre Bellock et les spectres sortis de l'Arche. En tout, onze niveaux et trois mots de passe pour la première partie du jeu. Ce n'est qu'un début alléchant avant les scènes en mode 7 du Temple maudit et les promesse de la Dernière Croisade.

Indy doit s'approcher régulièrement des torches pour être éclairé d'un halo.

Bellock a ouvert l'Arche. Indy évite les spectres et donne des coups de fouet à son ennemi juré. Un combat final qui n'est pas fidèle au film mais qui donne l'occasion d'affronter un boss.

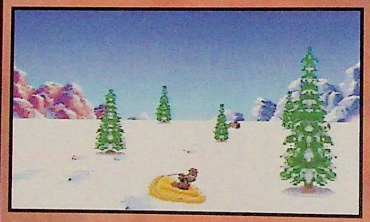


Shanghai, 1935: Indiana cherche à s'échapper de la discothèque en flammes en évitant les tables qui valsent et les tirs des viseurs. Le début du "Temple maudit", sans la chanteuse de charme...

Un vrai labyrinthe, ce palais de Pankot! Poussez les statues et trouvez le bon circuit. Bonne chance.

MODE 7 À L'HONNEUR!

Après deux niveaux du Temple maudit, l'action s'accélère soudain! Plus question de grimper sur les rebords des fenêtres, de pousser des caisses et des vases ou de s'agripper avec le fouet à des pitons: Indy a sauté de l'avion sur un canot pneumatique et il dévale la montagne, évitant sapins et rochers! Ça scrolle dans tous les sens avec une fluidité exemplaire.



Le bruit du pneumatique dérapant sur la neige est un régal! La jouabilité est impeccable dès lors qu'on procède par petites touches sur le paddle. Indy ira de plus en plus vite jusqu'à la fin du niveau.

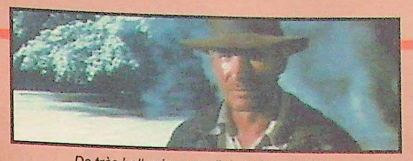
Dans les mines de Pankot (au dessert, cervelle de chimpanzé), Indy fonce sur son wagonnet. Trouver le bon circuit et éviter les obstacles n'est pas aisé... Au fait, son pote est absent!

L'heure d'une chasse aérienne contre les avions nazis.

AVIS — oui!

ELVIRA

Moi, Indy, je l'adore! Et son fouet me plaît bien aussi... Alors, diriger ce héros dans un jeu de plates-formes, c'est tout simplement le pied! On s'éclate à dévaler la montagne sur un pneumatique, à trucider au revolver le gros lard armé de son sabre du Caire (comme Indy), à courir sur les toits de Shanghai, à chercher le Graal dans le désert... Histoire de chipoter, j'ai relevé des graphismes pas toujours très beaux, et les phases de plates-formes tendent à être répétitives. Mais l'animation est toujours parfaite: Indy a des mouvements souples et réalistes, chaque niveau rappelle une scène du film avec la musique adéquate... Par ailleurs, la qualité des digitalisations est excellente! Ce long jeu, accessible aux débutants, est donc très réussi, même si l'on regrette un peu que l'aspect "aventure" ait été oublié. Un jeu de pure plates-formes pour un aventurier, ça semble paradoxal...

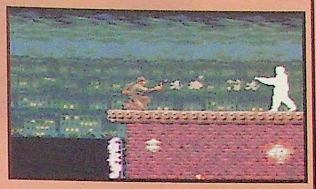


De très belles images digitalisées des films entre chaque niveau.

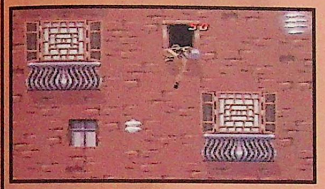
UN HÉROS CRADO

Indéniablement sale, mais toujours séduisant, c'est vraiment Indy qu'on retrouve à l'écran! La même souple dégaine, le même air quand il relève son chapeau à l'arrêt... Une animation réaliste et très fluide, sauf quand il fait des roulades.

Le fouet est plus efficace que le pistolet dans bien des situations. Indy s'en sert souvent pour traverser les niveaux à la manière de Tarzan.

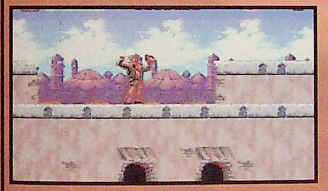


Une icône de pistolet a été ramassée? Indy peut tirer devant lui, mais aussi au-dessus et en diagonale!



Indy s'agrippe aux rebords des fenêtres de façon réaliste. La sortie est toujours en haut à gauche.

La fameuse roulade! Dans les passages où Indy est censé faire un roulé-boulé, il s'accroche toujours et avance de manière saccadée.



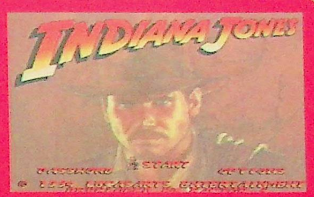
Le temps d'une pause, Indy s'éponge le front. C'est ce genre de petit détail qui fait que l'on aime un jeu.

Des coups de poing percutants pour les ennemis, mais aussi pour les caisses en carton et les vases à pousser.

AVIS — oui!

A.H.L.

Ce jeu offre une excellente illustration du vieux dicton qui affirme que l'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même. En effet, qui mieux que Lucas Arts, une des sociétés du producteur des films consacrés à Indiana Jones, pouvait réaliser un jeu qui rende enfin justice à ce super-héros du grand écran? Indy est indiscutablement un personnage idéal de jeu vidéo et l'on pouvait à juste titre s'étonner que seul l'éditeur US Gold lui ait consacré un jeu sur Megadrive (d'autant plus qu'il est franchement médiocre!). Cette fois-ci, le jeu est à la hauteur de la réputation de son héros et on y retrouve avec beaucoup de plaisir les grandes scènes des trois films de la série. Il y a vraiment un style Lucas Arts, car ce jeu rappelle souvent certains niveaux de Star Wars. Avis aux aventuriers.



ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 88%
Les titres de ses trois aventures défilent sous son nom. Démos à gogo.

GRAPHISMES 88%
Indy est au bout du paddle, sur des décors sortis tout droit des films. Superbes digitalisations.

ANIMATION 91%
Mouvements réalistes, bonne animation des arrière-plans, et scènes usant du mode 7.

MUSIQUE 92%
Les thèmes de la trilogie d'Indy sont repris avec une grande fidélité.

BRUITAGES 89%
Claquement du fouet, bruit des balles, de la neige qui crisse... Un bon accompagnement.

DUREE DE VIE 89%
Un mot de passe entre chaque destination. Un jeu long mais pas vraiment difficile.

JOUABILITE 90%
Maniement du fouet précis. Le tir, lui, peut être dirigé en diagonale (ça se maîtrise...) et Indy coordonne tout cela à merveille.

INTERET 91%
Un jeu retraçant les trois aventures d'Indy avec des niveaux fidèles aux scénarii, des digitalisations qui en jettent et des scènes en mode 7.

THE AERO ACROBAT 2

Evidemment, Edgar Ektor a réussi à s'en sortir à la dernière seconde en s'éjectant de sa machine volante. Zero, sons second, le ramasse dans sa chute et enclenche, sur l'ordre de son chef, le processus d'un mystérieux plan B. L'occasion pour la chauve-souris d'un voyage dans le temps et l'espace.

Entre chaque niveau, et sur l'écran d'options, vous pouvez jouer en défiant Ektor aux gobelets. Une figurine d'Aero est planquée sous un des trois verres: suivez bien les déplacements d'Ektor pour pouvoir indiquer l'emplacement de la figurine à la fin de la manipulation.

Le combat n'est pas fini avec cette nouvelle aventure conçue dans la lignée directe du premier volet. Les ennemis d'Aero se sont réfugiés dans le musée des horreurs. En les cherchant, le petit Bat tombe sur une boîte de magicien dans laquelle il entre. Il va alors pénétrer dans des mondes variés comme le château aux cloches, une zone robotique et électrique, des niveaux de glace, un monde musical et un domaine hanté. Ce voyage très spécial mettra à l'épreuve ses petites ailes et son esprit précis. On redescend les niveaux tout en hauteur très vite, trop pour bien pouvoir calculer ses sauts! Les salles secrètes sont très nombreuses et un pourcentage à la fin de chaque niveau indique votre quota d'exploration. Pour dépasser les 60%, il faut vraiment fouiner partout et tout ramasser! Les options sont très nombreuses: étoiles qui servent d'armes, petites ailes (rares) qui permettent l'accès à des issues bien cachées... Pas mal de vies supplémentaires peuvent également être dégotées. Aero, Zero (...), on reconnaît bien là le style de la maison. Aero met néanmoins en œuvre un déroulement plus original dans l'action que dans l'animation. Des roues le projettent dans les airs, des cloches sortent de l'ombre pour l'écraser à l'écran, les trombones le propulsent, les interrupteurs ouvrent des passages, Aero fait du surf... L'action est assez variée, le jeu de difficulté moyenne. Dommage qu'il ne ne contienne que peu de nouveautés par rapport au premier volet.

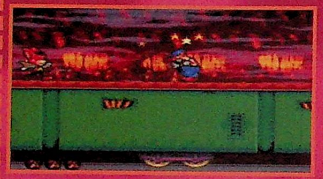
Aero peut se protéger en repliant ses ailes.

COMME D'HABITUDE, EN AUSSI BIEN...

Aero cherche à en savoir plus sur ce fameux plan B en voyageant dans sa boîte magique. Voici quelques-uns des lieux visités.

The Bell Castle: le lieu tire son nom des cloches qui sonnent Aero s'il avance sans réfléchir... Des effets de profondeur sympa.

Le monde musical aux couleurs psychédéliques changeantes. Le trombone a du souffle et sert d'Aero-canon.



Un niveau au scrolling forcé sur un train chargé d'ennemis.

Balade à surf: la neige est bonne et l'animation suit bien.

Les robots envoient un courant qui téléporte Zero dans un autre endroit.

Aero se fait agresser par des lutins après une longue glissade dans la grotte.

AVIS — oui, mais...

ELVIRA

Ils commencent un peu à me pomper l'air, les frères ennemis! Leurs deux jeux (Aero 2 et Zero) sortent du même moule. Pas besoin de vérifier la recette, on la connaît par cœur: de la plate-forme sympa mais conçue dans le même esprit. Quand Zero fait son niveau à scooter des mers, Aero sort son surf... La chauve-souris plane, l'écureuil pirouette... Attention! les jeux sont plutôt réussis, mais on espérait du neuf, et pas un remix, même si la base est bonne. Cela étant dit, il faut reconnaître que Aero se sort vraiment bien d'une aventure au déroulement plus varié dans les actions et, surtout, bien plus longue. Dommage qu'il n'y ait rien de nouveau sous le soleil de ce jeu techniquement réussi.

AVIS — oui!

NIIICO

Aero the Acrobat 2 est une superbe suite au précédent épisode. C'est à l'équipe d'Iguana, celle-là même qui a développé le génial NBA Jam sur Super Nintendo, que l'on doit cette nouvelle production des aventures de notre chauve-souris favorite. Les graphismes sont très soignés et les détails affluent: scrollings différentiels, mode 7 à gogo et niveaux riches en couleurs. Les différents sprites sont très bien réalisés et parfaitement animés. Quelques idées nouvelles sont aussi à signaler, comme la course à surf sur des pentes enneigées ou l'excellent niveau du monde de la musique. Aero the Acrobat 2 est donc un très bon jeu de plates-formes que je recommande à tous les accros (bat) de chauves-souris.

Dans la salle de bonus, vitesse et précision sont de rigueur.

Fantômes coriaces et autres spectres habitent le musée des horreurs.

Des interrupteurs doivent être actionnés pour que les passages s'ouvrent.

Bilan d'un niveau: exploration poussée à 74%, pas mal...

Cette salle secrète et ses blocs A vous permettent de recharger au maximum les vies de Zero.

ÉDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: BANDAI
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: 2 ET MOTS DE PASSE

PRESENTATION 80%
Un long et sympathique préambule fait le lien entre cette aventure et la première du nom.

GRAPHISMES 88%
Variés selon les mondes, avec quelques effets de 3D assez bien rendus.

ANIMATION 90%
Mouvements identiques à ceux qu'on connaissait déjà, toujours aussi fluides avec des scrollings différentiels.

MUSIQUE 84%
Rythmes de style techno souvent aigus. Sortez l'aspirine...

BRUITAGES 85%
Voix digitalisée d'Ektor dans son petit jeu de transition et bruitages réussis des actions.

DUREE DE VIE 87%
Plusieurs mondes et sous-niveaux, et beaucoup de zones-bonus secrètes. Pourcentage de recherche à la fin de chaque niveau.

JOUABILITE 90%
Une chauve-souris très docile et souvent guidée.

INTERET 88%
Un jeu réussi et fourmillant de détails sympa mais pas très différent du premier volet.

SHINING FORCE II

MEGA HIT

Roulez tambours, sonnez trompettes, SF II nous est enfin offert sur Megadrive! Non, je ne deviens pas gaga. Street Fighter II est là depuis belle lurette, et c'est bien de Shining Force II, au sigle identique (SFII), que je vais vous parler, un des meilleurs wargames sur Megadrive.

Shining Force II est un des rares (trop rares) wargames sur Megadrive. Au premier abord, on pourrait croire à un jeu d'aventure dans lequel des scènes d'action viendraient ponctuer un scénario passionnant. Erreur! Shining Force II est d'abord et avant tout un wargame à l'action autrement plus élaborée que celle de Zelda ou de Landstalker. Le plus important ici, c'est la baston. Pour sauver le monde de Rune des griffes du démon Zeon, vous avez sous vos ordres une petite armée hétéroclite, qui s'étoffera au gré de votre périple: guerriers, magiciens, voleurs, nains, centaures, oiseaux... Il y a même un phénix et une tortue! Tous ces personnages sont définis par des caractéristiques simples (force d'attaque et de défense, points de vie), qui augmentent avec l'expérience. Chaque combat donne lieu à une scène vue du haut où les personnages agissent les uns après les autres. Le but du jeu consiste à employer les forces et les faiblesses de chacun pour anéantir les adversaires. Les magiciens, bien protégés par des guerriers, peuvent jeter des sorts sur les adversaires. Le prêtre guérit les blessés tandis que les centaures harcèlent à distance les ennemis. L'équipement de chacun est limité en général à une arme et quelques objets de protection ou de guérison. Le système de magie est aussi simplifié, toute la complexité du jeu résidant en fait dans le déploiement de votre équipe sur le terrain. Dans la partie aventure, les villages permettent d'acquérir de nouvelles armes et de sauvegarder la partie dans la pile de la cartouche. Le calme avant la tempête d'un nouveau combat...

Desoul détruit carrément l'âme de l'ennemi. Frissons garantis.

Une pluie de feu pour un méchant nuage, c'est plutôt adapté, non?

RETOUR AUX SOURCES

Depuis Shining Force, le premier épisode, peu de chose ont changé: mêmes qualités, mêmes petits défauts. Le bilan est, dans l'ensemble, plus que positif. Parmi les petites améliorations, on compte:

- la possibilité de quitter le jeu pendant un combat;
- la capacité de fouiller dans les poubelles, pardon, dans les tonneaux;
- un aspect aventure un petit peu plus marqué, avec de nombreuses séquences non interactives;
- des éléments technologiques (la caravane, par exemple).

Shining Force: pourquoi changer un principe qui marche?

À QUAND LA PROMOTION?

Je ne parle pas de moi (quoique...), mais des personnages du jeu. A partir du niveau 20, vous pouvez choisir de les promouvoir. Ça les rend plus beaux, plus méchants, en un mot: plus.

Voilà Peter le phénix, avant et après. C'est comme une pub pour une cure d'amaigrissement, mais cette fois-ci, c'est pas du toc!

AVIS oui, mais...

SPY

Je suis un inconditionnel des jeux d'aventure à la Shining Force. Mais, c'est évident, les développeurs ne se sont pas trop creusé la cervelle pour nous pondre un jeu original. Shining Force procède d'un principe assez répétitif, mais, surtout, il n'apporte pas grand-chose de nouveau par rapport à son petit frère. Tous ces reproches ne doivent pas occulter, cependant, l'immensité de l'aventure, la richesse des personnages et de leur évolution, et l'ambiance médiévale qui se dégage du tout. J'adore Shining Force, j'adore Shining Force II, je ne suis pas objectif, mais je suis convaincu que ceux qui se sont amusés sur le premier prendront un plaisir ineffable à parcourir le second. Cependant, on ne peut que conseiller à la Sonic Team d'arrêter là, la corde a été assez tirée.

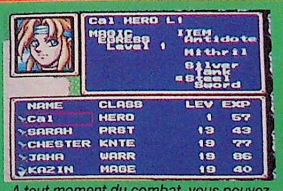
À LA GUERRE COMME À LA GUERRE

Shining Force II est un wargame avant tout, simplifié, certes, mais attrayant et simple d'utilisation. Durant les combats, vous devrez répartir votre équipe en fonction du terrain et des capacités de chacun.

La zone ombrée indique la distance que peut parcourir votre personnage. C'est simple et très pratique.

Chaque affrontement est ponctué par une petite animation très réussie.

Parfois, les coups peuvent être parés. Il existe aussi des doubles attaques et des contre-attaques.



A tout moment du combat, vous pouvez consulter les fiches techniques des personnages, et même celles des monstres.

Oh, des tonneaux! Vilains curieux, ne regardez pas dedans, car vous pourriez trouver des herbes de soin. C'est possible, mais rare.

Vulcanon le dieu vivant est courroucé par l'attitude des humains, qu'il tient pour responsables de la libération du démon Zeon. A vous de lui prouver le contraire.

Sous ses airs de martyr, le prêtre vous demandera le prix fort pour ressusciter vos amis.

N'oubliez pas de rendre visite aux marchands dans chaque ville. Ils ont parfois de bonnes affaires à proposer.

AVIS oui, mais...

MARC

Shining Force était génial. Shining Force II étant presque identique, il tout est aussi génial. Sûr. Mais ce qui me chiffonne, c'est que, quitte à reprendre le même système, les erreurs auraient pu être rectifiées. Je pense notamment aux flashes très gênants qui accompagnent les sorts et à la lenteur du curseur dans les phases de combat contrôlées par l'ordinateur. Les graphismes auraient pu être aussi améliorés. Bon, je chipote, je chipote, et pourtant je me suis retrouvé scotché à l'écran pendant des heures. Il n'y a donc pas à hésiter une seconde: si vous êtes amateur de wargame à la sauce heroic-fantasy, courez acheter Shining Force II.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

WARGAME-AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 4
CONTINUE: PAR PILE

PRESENTATION 70%
La séquence d'introduction est un peu trop longue. On s'en lasse.

GRAPHISMES 78%
Hormis les scènes de combat, les graphismes manquent d'étoffe et de couleurs.

ANIMATION 70%
Mis à part un ou deux scrollings différentiels, l'animation est assez simple (sans que cela nuise au jeu).

MUSIQUE 85%
Les mélodies sont vraiment sympa, mais un peu répétitives.

BRUITAGES 70%
Toute l'ambiance sonore repose sur la musique, même pendant les batailles.

DUREE DE VIE 93%
Plus de vingt heures de jeu, au bas mot. En mode Hard, j'ose à peine imaginer...

JOUABILITE 95%
Le système de menu est rapide, ergonomique, un des meilleurs qui soit.

INTERET 93%
Les jeux comme Shining Force II sont trop rares sur Megadrive pour qu'on puisse les ignorer. C'est un wargame-aventure de qualité.

THE KING OF FIGHTERS 94

Foin de Street Fighter ni même de Mortal Kombat, vous êtes sur Neo Geo, les amis, et vous allez enfin apprendre ce que le mot baston veut dire. Non mais...

Vous affirmer que King of Fighters est LA compilation ultime, blasés comme vous l'êtes, cela ne suffira pas à vous échauffer les sangs, et pour vous convaincre, je vais rentrer un peu dans le détail: pourquoi va-t-il devenir une référence incontournable et en quoi il inaugure une nouvelle génération de personnages? La recette n'a pourtant pas l'air compliquée: prenez cinq personnages de Art of Fighting, cinq personnages de Fatal Fury, rajoutez quatorze nouveaux combattants et huit nouveaux décors et... secouez brutalement. Toutes les combinaisons possibles sur le pad sont utiles: arc de cercle, tour complet, droite, gauche plus boutons... tout y est. De plus, non seulement vous pouvez contrer mais aussi – enfin! – esquiver (bouton A + B). Non content de sortir un méga-coup spécial quand vous serez salement amoché (comme dans Fatal Fury), vous pourrez aussi recharger votre barre d'énergie psychique pour infliger encore plus de dégâts à votre ennemi. Jusque-là, rien de révolutionnaire, me direz-vous. J'y arrive: vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de combat où vous incarnez une équipe de trois personnages contre un trio d'adversaires? Croyez-moi, la variété des combats y gagne considérablement. La victoire ira, bien sûr, au dernier debout sur l'aire de combat. Il va sans dire qu'une option vous permettra de jouer seul contre un autre adversaire et que, comme d'hab', vous pourrez utiliser près de cinq, six coups spéciaux par personnage (près de cent vingt en tout...). Innovation et recyclage intelligent sont au programme, et on ne s'en plaindra pas...

BRAZIL, L'ANTRE DES MILITAIRES
Les deux premiers militaires de ce tableau sont faits sur le même moule. Ils possèdent un enchaînement de trois coups qui s'achève sur un uppercut, auquel s'ajoute une succession de coups de poing ravageurs. Leur boss, calqué sur Mr Bison, est assez rapide.

MEGA HIT

FATALITALIE
La majorité des personnages de Fatal Fury sont regroupés en Italie. L'équipe est d'ailleurs constituée de Terry et Andy Bogard, et Joe Higashi. Vous remarquerez que les anciens personnages ont été redessinés (ainsi que leurs coups spéciaux).

ON S'BAT CHINOIS OU CHITOIS?
L'équipe chinoise abrite certainement l'un des personnages les plus sympa du jeu (celui de droite). Notez que les personnages sont en train de recharger leur énergie psychique (barre en bas à droite) pour donner des coups plus puissants.

AVIS — oui!

SPY

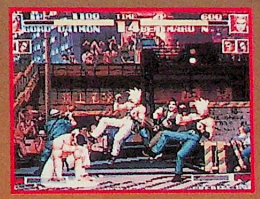
Il n'y a qu'une chose à reprocher à ce King of Fighters '94: on ne peut pas constituer nous-mêmes un groupe de combattants. A part ça, il est un investissement incontournable pour qui aime un tant soi peu la baston. Comme à l'accoutumée, le jeu est assez difficile et la différence de style entre les combattants risque d'en dérouter plus d'un. Les graphismes sont somptueux et les animations magnifiques. Quant aux enchaînements, j'en ai rarement vu d'aussi meurtriers: Switch ne s'est toujours pas remis de mes assauts répétés avec le jeune Chinois (qui est, avec le Japonais, l'une des nouvelles recrues les plus efficaces!). SNK nous a pondu un chef-d'œuvre. Dans ce jeu qu'il est n'est pas aisé de maîtriser sous toutes ses facettes, chaque partie est un nouveau défi. Oubliez votre Memory Card, pour une fois, et jouez-le en Normal, le plaisir n'en sera que meilleur. Et pendant que vous y êtes, passez dans une salle d'arcade pour vous faire une idée plus précise de la bête, vous ne le regretterez pas...

AU ROYAUME DES ROSBEEF...
... les jeunes filles sont reines. Vous remarquerez la profondeur nouvelle du décolleté de Mai ainsi que le mouvement (beaucoup plus réaliste) de son poitrail. Au-delà de ce détail, l'équipe des filles est efficace.

PAO PAO CAFE
Voici l'antre des personnages de Art of Fighting, le lieu tout indiqué pour vous rappeler que l'on peut esquiver le coups en pressant sur A et B simultanément.

IOUAISSEY
Les combattants américains sont tous nouveaux. Vous serez maître de leur ordre d'apparition, mais pas de la composition des équipes. Vous affronterez parfois votre égal.

AKIRA'S LAND
Trois nouveaux personnages pour l'équipe des Japonais. Remarquez que le reste de votre équipe vous attend en fond de plan, et que, sur un coup pareil, ils se retrouvent à terre autant que vos adversaires.



ÇA CHIE... CORÉE
Comme au catch, certains de vos compagnons peuvent vous venir en aide. Il faut vous laisser attraper par votre adversaire et appuyer rapidement sur tous les boutons.

AVIS — "Oura! Oura!"

SWITCH

Le grand petit nouveau de SNK relègue tout ce qui se fait actuellement au rang d'antiquailles. A la vue des premiers écrans, on peut d'abord s'imaginer qu'il ne s'agit que d'une vulgaire compilation. Compilation, certes, mais où quatorze personnages nouveaux sont arrivés! Ils ont tous leurs particularités, et il faut donc faire l'apprentissage de leur maniement. Ces personnages évoluent dans neuf décors, tous plus superbes les uns que les autres, tandis que des voix digitalisées, des cris et des bruits proviennent du public, en arrière-plan. Et le tout est parfaitement animé, sur fond de mélodies très entraînantes. Mais, surtout, le mode de jeu est très original: toute une stratégie est à mettre en place pour faire évoluer vos trois personnages. De braves compagnons: ils grimacent lorsque vous prenez des coups, ou se réjouissent de ceux que vous donnez. Humour et adrénaline sont les maîtres mots de ce King of Fighters, dont chaque pixel flirte avec la perfection!

ÉDITEUR: SNK
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE
PRIX: I

VIOLENCE GRATUITE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 83%
Habituelle présentation des coups disponibles et une petite intro qui a du "punch"...

GRAPHISMES 97%
Chez SNK, chaque pixel a son importance. Certains tableaux sont divins.

ANIMATION 94%
Un seul ralentissement à déplorer (coup spécial pendant que l'autre se recharge), et le mouvement des persos est très bien rendu.

MUSIQUE 96%
Il y en a pour tous les goûts...

BRUITAGES 96%
Quelques voix digitalisées et de nombreux bruitages pour les différents coups.

DUREE DE VIE 94%
Vous y touchez, vous ne le lâchez plus.

JOUABILITE 95%
Les pros d'Art of Fighting s'y retrouveront rapidement, les autres devront passer par quelques heures d'adaptation.

INTERET 95%
SNK est passé maître dans le domaine de la baston et il le fait bruyamment savoir!

RUGBY WORLD CUP 1995

Le ralenti permet au joueur de visionner tout le terrain, mais aussi de connaître le nom de chacun des joueurs, en les pointant du curseur.

Les forces et faiblesses de chacune des équipes en compétition apparaissent sur simple demande. Le service est compris.

Electronic Arts, champion toutes catégories des adaptations de sport sur console, lance sur Megadrive sa première simulation de rubgy. Ce sport, déjà connu des Grecs sous le joli nom de "Phahinda", va vous en mettre plein les gencives.

Connaissez-vous les origines du rugby? Ce dérivé de la "soule" prend vraiment naissance en 1823 en Angleterre. A cette époque, William Webb Ellis, étudiant poil aux dents modèle, dispute une rude partie de football avec ses camarades de classe au collège de Rubgy. C'est en prenant le ballon à pleines mains, grave infraction aux règles du football, que ses camarades lui sautèrent dessus pour l'arrêter. Ainsi naquit de désormais mythique sport. Merci William, tu peux maintenant retourner faire tes devoirs. Cette simulation d'Electronic Arts propose à quatre joueurs de s'affronter pour le pire et pour les bosses. Pour ce faire, pas moins de six modes de jeu sont proposés: Match amical, Match de la League (vous créez vous-même votre championnat de huit équipes), World Cup (vous disputez votre propre coupe du monde), World Cup 1995 (le véritable tournoi mondial avec les vraies équipes qualifiées), Demo (démonstration d'un match entre deux équipe de votre choix) et, enfin, Restore (vous pouvez reprendre une partie non terminée). Comme d'habitude chez E.A. Sports, le choix des options est très étendu: on peut déterminer la durée d'un match, la température ambiante, l'état du terrain, la position du hors jeu ou encore le réglage du son. Tout est prévu pour que le plaisir de jeu soit total. Bon match, ami rugbyman!

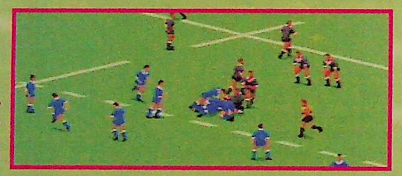
DISSECTION D'UN ESSAI

L'essai est l'aboutissement d'un effort collectif. Quand le stade hurle sa joie, il transporte le joueur, qui oublie complètement sa fatigue et ses blessures.

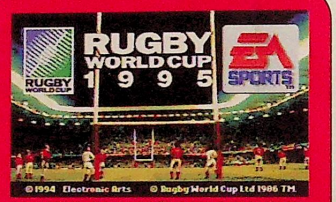
Le joueur qui possède la balle déborde la défense sur la gauche.

Sa vitesse de pointe n'étant pas extraordinaire, un regroupement a lieu vers la ligne des 22 mètres.

Le joueur, aidé par ses coéquipiers, réussit à plaquer le ballon dans les poteaux adverses. Yeah!



La mêlée est un moyen de savoir laquelle des deux équipes a le plus de muscles dans les cuisses. Ho hisse! on pousse, les p'tits gars!



ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: D

1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE RUGBY

PRESENTATION	85%
Un écran-titre réussi. Les options sont claires et en français. L'écran de jeu est précis et agréable.	
GRAPHISMES	82%
Les sprites sont un peu petits, mais c'est normal, vu leur nombre. Les actions sont parfois confuses.	
ANIMATION	89%
Il n'y a pas de ralentissement à signaler, malgré le nombre parfois impressionnant de sprites à l'écran.	
MUSIQUE	75%
Il n'y en a pas tout le temps, et c'est tant mieux, car elle est légèrement saoulante.	
BRUITAGES	80%
La foule qui se défoule, les joueurs qui s'allongent des beignes en pleine tête... tout est rendu.	
DUREE DE VIE	85%
Les fanas de rugby y joueront longtemps, les amateurs apprécieront quelques instants.	
JOUABILITE	80%
La prise en main n'est pas évidente au départ. Avec de l'entraînement, on devient meilleur.	
INTERET	**90%**
Pour une première, World Cup Rugby 1995 est une réussite. La simulation est poussée à fond, les amateurs du genre seront ravis.	

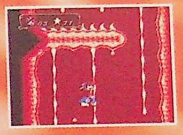
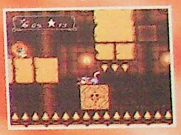
AVIS — oui, mais...

Rugby World Cup 1995 est la première simulation de rugby sur Megadrive. Electronic Arts, encore, nous a réservé une bonne surprise: les joueurs sont petits mais bien détaillés. Il ne pouvait en être autrement, car je ne vois pas comment faire tenir trente joueurs et un arbitre sur le terrain avec des sprites énormes. Les programmeurs ont, de ce côté-là, bien assuré. Les règles du rugby sont fidèles au règlement de la Fédération française de rugby. Certaines, pour que les joueurs novices ne s'y perdent pas, ont même été oubliées vu leur complexité. Rugby World Cup 1995 est une très bonne simulation de rugby, peut-être même la meilleure sur console. Cependant, il est dommage que certaines actions de jeu tiennent plus du souk que de la clarté. L'écran devient rapidement encombré de dizaines de joueurs, et l'on se sait plus où donner de la tête.

Ce jeu va cartonner... *

* Magazine Joypad

92% Joypad — 90% Superpower

«Une compilation de tout ce qui fait le succès des jeux de plate formes... La réalisation est excellente, côté technique on ne compte plus les effets spéciaux et le nombre de niveaux est énorme... Un petit bijou de jeu d'action, un hit en puissance.»
JOYPAD

«Un jeu d'action-aventure immense qui plaira aux plus jeunes car pas violent pour un sou, mais aussi aux plus vieux par ses passages difficiles et son immensité qui lui assure une bonne longévité... Je vous le conseille.»
SUPERPOWER

© 1994 ASCII corporation.
tous droits réservés. Licencié à Titus Software Corp.

Ils vous en feront voir de toutes les couleurs. 92% Super Action

Rouges, verts, bleus... Ils vont tous vous rendre fous. Seules vos méninges pourront vous aider à résoudre les 100 niveaux de difficulté croissante de ce pur jeu de réflexion. Préparez vous à passer de longues nuits blanches.

«Enfin un excellent jeu de reflexion sur Super Nintendo. Brainies est non seulement un jeu particulièrement original mais aussi un véritable challenge pour vos neurones. Un must dans le genre, à posséder absolument.»
SUPER ACTION

© 1991-94 Atreid Concept.
licencié à Titus. Version développée par Titus.

Art & Concept CEDAG - (1) 48 71 34 92

Ne les laissez pas couler !

Cette fois la croisière ne s'amuse plus. Vous seul pouvez sauver le navire «SS Lucifer» du naufrage et aider les passagers pris de panique à quitter le bord. Vous devrez impérativement garder votre sang froid et déjouer, avant qu'il ne soit trop tard, tous les pièges diaboliques des 100 niveaux de ce navire.

«Un jeu d'action-réflexion, drôle et captivant qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.»

© 1994 Mark Soft(s) (Europe). Licencié à Titus.

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Disponible chez votre revendeur ou téléphonez au
43 32 10 92

TITUS

TITUS - 28 ter, Av. de Versailles - 93220 Gagny - France - Tél : (1) 43 32 10 92

RETURN OF THE JEDI

Après Super Star Wars et Empire Strikes Back, Lucas Art remet le couvert avec Return of the Jedi sur Super Nintendo. Au générique de cette super-production hollywoodienne, Luke Skywalker, la princesse Leïa, Dark Vador, Chewbacca, Han Solo, l'Empereur, les Ewoks, j'en passe et des meilleurs ! Et après, que vont-ils faire?

Ne cherchez pas de différences entre The Return of the Jedi et les deux autres épisodes, il n'y en a pratiquement pas. Le scénario du film sert toujours de fil conducteur au jeu, ce qui garantit un maximum d'action. A différents stades de l'aventure, Luke Skywalker laisse place à Chewie, la princesse Leïa, un Ewok ou Han Solo, quoique ce dernier soit légèrement indisposé au début, transformé en bâtonnet glacé par les soins de Jabba the Hut. La plupart des boss de fin de niveau sont aussi tirés du film, et quelques illustres inconnus leur ont été adjoints pour corser l'affaire. Les tableaux sont énormes, pas du tout linéaires, à tel point qu'on se perd souvent. Pour ceux qui n'ont pas le sens de l'orientation du pigeon voyageur, R2D2 est là pour veiller au grain. Et en plus, il fait office de borne de sauvegarde. Des bonus ont été éparpillés un peu partout dans le jeu. Au bout de cent bonus collectés, vous gagnez une vie supplémentaire. Sinon, les Power Up n'ont pas changé: certains augmentent la barre de force de Luke, d'autres redonnent des points de vie ou améliorent les armes de Chewie et de Solo. D'ailleurs, ces deux compères excellent dans l'art de casser du boss avec leurs pétoires atomiques. Luke, lui, préfère abattre le boulot tout au long des niveaux avec son sabre laser. Leïa se défend pas mal non plus, mais la palme revient à l'Ewok: avec son arc et ses flèches, il transperce tout ce qui bouge. Heureusement que Dark Vador ne se promène pas dans la forêt d'Endor, il aurait pu se faire trucider.

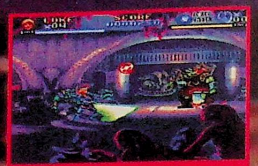
QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI!

Conformément à la chronologie du film, Luke Skywalker maîtrise la Force dès le début du jeu. Ça lui plaît tellement qu'il en a oublié son pistolet, cette andouille. Il va falloir vous débrouiller avec le sabre laser.

Le sabre laser est censé tout couper comme "dans du beurre". Apparemment, cette bestiole, elle, n'en a pas la consistance!

Rien de tel qu'un sabre laser pour tailler la roche. Mets tes lunettes, Luke, c'est pas un ennemi.

Utilisez la Force pour contrôler la trajectoire de votre sabre. Et surveillez la jauge, en haut à droite, le temps est limité.



Le hall de Jabba ressemble assez au niveau de la Cantina dans la Guerre des étoiles. Et si vous avez vu le film, vous savez qu'il faut faire attention aux trappes!

Lorsque Leïa effectue son double saut, elle tourne sur elle-même pour heurter ses adversaires.

Leïa prend sa revanche sur l'immonde Jabba. Sa queue n'est pas dangereuse.

Pour affronter les boss, mieux vaut utiliser Han Solo ou Chewie. Avec leur pistolet, ça devient un jeu d'enfant.

AVIS *oui!*

MARC

Waouh, il n'est pas facile ce jeu! Même avec Luke Skywalker qui utilise la Force dès le début, on chope vite des ampoules à force de se tailler du bifteak d'alien au sabre laser. Mais bon, ça défoule agréablement. Return of the Jedi est très proche des deux épisodes précédents sur Super Nintendo. Le scénario du film est pratiquement respecté, avec cependant quelques coupes franches pour favoriser l'action. Et de l'action, il y en a. Trop même. Les Ewoks font un passage remarqué et Dark Vador est toujours aussi flippant. On meurt souvent, mais les codes permettent de tenir le coup. Si vous n'avez pas peur de la difficulté, ce jeu va vous plaire.

Rien ne lui résiste, au petit Ewok. Amenez l'Empereur, qu'il lui fasse sa tête!

Pas mal, la ruse! Le petit Ewok grimpe aux arbres en prenant appui sur ses fleches.

Admirez les effets de lumière. On n'y voit rien à plus de trois mètres, mais c'est bien joli.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Il y a quelque chose que je saisis mal: bien qu'étant archidingue de la trilogie "Star Wars" au cinéma, je n'arrive pas à accrocher à la série sur console. Les graphismes sont certes peaufinés comme jamais, et la musique vaut celle du film, mais je ne me fais pas à l'essence même du jeu. O.K., c'est de la plate-forme, O.K., je peux sauter et tirer sur les ennemis, O.K., j'en prends plein les yeux, mais j'ai du mal à trouver mon chemin rapidement. Il n'y a apparemment pas de logique à suivre pour arriver au bout de chacun des niveaux: il arrive souvent de devoir sacrifier une (voire plusieurs) vie afin de vérifier si le niveau se poursuit dans telle ou telle direction. Les points de sauvegarde dans les niveaux se faisant de plus en plus rares au fur et à mesure de votre progression et les vies n'étant pas illimitées, le jeu devient rapidement énervant. Je le conseille à ceux qui ont aimé les précédents épisodes.

Les coups de boule de ce boss sont particulièrement destructeurs. Normal, c'est une grosse boule vivante!

VOUS AVEZ DIT SUPER?

Pour ne pas changer, le mode 7 a encore été largement exploité pour égayer les parties. Ce n'est pas nouveau, d'accord, mais ça fait toujours son petit effet bœuf.

Ça swingue dans le désert! Mais je ne vois pas de référence au film ici.

Ils sont là, les chasseurs Tres ! Blastez-les, ruinez-les, atomisez-les, nucléarisez-les, euh... faites quelque chose, quoi !

Bah oui, je sais, c'est pas du mode 7 et c'est dommage, car l'effet n'est pas genial. On se croirait davantage dans un couloir que dans une forêt.

ÉDITEUR: JVC
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 3

PRESENTATION 80%
Le jeu reprend le scénario du film dans ses grandes lignes. De belles images intermédiaires.

GRAPHISMES 91%
Les personnages sont fidèles à leurs modèles et les décors, superbes, sont très variés.

ANIMATION 86%
Le scrolling est fluide et les sprites se déplacent de manière assez réaliste.

MUSIQUE 90%
Ah, quel plaisir de retrouver les célèbres mélodies du film! Un vrai régal!

BRUITAGES 85%
Chewie pousse ses grognements d'ours mal léché et le sabre laser vrombit. Cool.

DUREE DE VIE 80%
Heureusement, il y a les codes. Même en mode Easy, ce jeu va vous faire suer.

JOUABILITE 78%
Les monstres ne cessent de réapparaître. A la longue, ça devient énervant.

INTERET 89%
Sous ses airs de super-production, Return of the Jedi est fidèle à l'ambiance du film culte. Ne ratez pas le dernier volet de cette trilogie.

POWER DRIVE

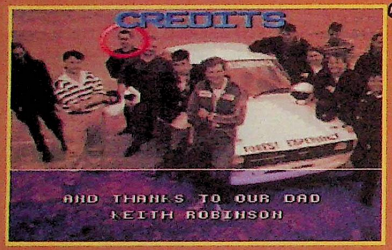
LES TERRAINS

Comme tout jeu de voitures qui se respecte, les courses se passent dans les lieux les plus divers.

Il pleut, mais ce n'est pas en Angleterre, c'est en France!

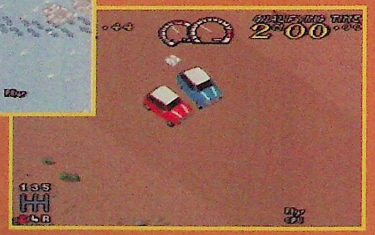
La conduite de nuit au Kenya n'est pas aisée: visibilité nulle et sable seront vos principaux soucis.

Je vous laisse deviner où se déroule la course...



Les programmeurs remercient leur papa. Émouvant, non?

Un mode Practice est prévu.



Faites gaffe à la console, elle n'a pas passé d'alcootest.

Vérifiez la pression des pneus, l'air-bag, attachez votre ceinture... Et vous voici parti en plein désert, ou dans n'importe quel endroit du globe susceptible de vous procurer des sensations fortes!

Voilà longtemps qu'un jeu de ce genre n'était pas arrivé sur Super Nintendo. Les jeux de rallye ne sont pas très répandus, surtout les simulations. Notons tout de suite un aspect pervers du jeu: plus vous jouez mal, et moins vous avez de chances de finir la course. Normal, me direz-vous. Je m'explique: si vous aimez dire bonjour aux arbres, votre voiture va s'endommager, et plus son état sera piteux, plus la diriger est difficile... Un cercle vicieux qui rend le jeu frustrant. D'autant que, lorsque vous courez contre d'autres participants, ceux-ci ne se gênent pas pour vous rentrer dedans! A part ça, les décors sont assez variés. Suivant le type de terrain, la conduite est différente et pas toujours aisée. Sur la neige, par exemple, les glissades sont fréquentes. Lorsqu'on avance dans le jeu, de nouvelles voitures sont disponibles, plus puissantes. Par ailleurs, un système de passwords vous est offert.

AVIS *oui, mais...*

PANDA

Avec Power Drive, on peut jouer jusqu'à neuf, mais pas en même temps, bien sûr (comptez vingt minutes d'attente pour le dernier...). Les décors sont assez pauvres, et l'ambiance musicale itou... Power Drive pèche un peu par sa réalisation et se contente d'enchaîner les courses sans proposer de lien entre elles. Et pourtant, j'ai trouvé ce jeu assez séduisant. Tout simplement parce qu'il est original, que la maniabilité de la voiture est irréprochable, et que son réalisme est convaincant. Ce n'est pas tous les jours que vous aurez l'occasion d'essayer une course de voitures version Rallye. Sans être un grand hit, il vous fera passer de bons moments.

US GOLD/US GOLD
PRIX: E
1-9 JOUEURS/SIMULATION SPORTIVE

PRESENTATION	82%
Rien de bien extraordinaire: quelques photos viennent agrémenter les menus.	
GRAPHISMES	85%
Les décors ne sont pas très fouillés, mais les graphismes, fins, sont joliment colorés.	
ANIMATION	88%
La voiture répond bien, les dérapages sont bien gérés, bien qu'un peu lents.	
MUSIQUE	70%
Encore une simulation aux mélodies à deux sous.	
BRUITAGES	75%
Vroom! boum! scratch! Du classique...	
DUREE DE VIE	84%
Neuf terrains vous sont proposés: vu la difficulté du jeu, de quoi jouer longtemps.	
JOUABILITE	85%
On prend plaisir à conduire ce petit bolide qu'est l'Austin. Attention dans les virages!	
INTERET	**82%**
C'est un petit jeu sympa. Pas le jeu de l'année, juste de quoi passer un bon moment.	

36 15
Le Maître du Jeu
VIDEOFIL

Posez vos questions en direct aux Maîtres du Jeu.
Consultez, 24H/24H, la plus grande base de données sur les jeux vidéo
et participez à notre GRAND CONCOURS :

NOËL des JEUX VIDEO
GAGNEZ
Une BORNE D'ARCADE

120 JEUX VIDÉO
KONAMI

Ainsi que des centaines d'autres cadeaux

Pour participer, tapez 36 15 VIDEOFIL rubrique NOËL.

Vous pouvez aussi poser vos questions aux spécialistes des jeux vidéo, découvrir les trucs et astuces des meilleurs jeux et les infos nouveautés, consulter et recevoir par FAX toutes les informations professionnelles du marché des jeux vidéo, en téléphonant au :

36 70 93 93

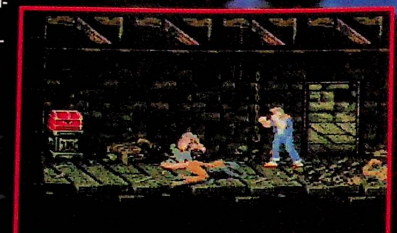
MEDIAPROGRÈS 36 70 93 93 : 8,76 F, puis 2,19F/mn - 36 15 VIDEOFIL : 2,19F/mn

Nosferatu

Annoncé depuis longtemps, Nosferatu pointe enfin le bout de ses dents sur Super Famicom. La ressemblance avec Prince of Persia est évidente, mais on est loin du plagiat. Est-il à la hauteur de la réputation de ce dernier?

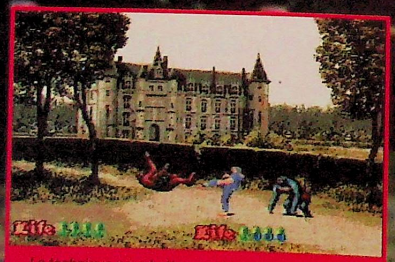
Le prince des ténèbres, Nosferatu, est de retour sur SFC. Et devinez quoi? Une fois de plus, il a enlevé votre dulcinée. Vous allez traverser six donjons: dans le premier, vous vous baladerez; dans le dernier, vous mourrez. Plus vous avancerez dans les niveaux, plus les pièges seront vicieux et fatals. Votre personnage possède plusieurs mouvements: outre le fait qu'il puisse glisser, donner des coups de pied et courir, il pourra aussi augmenter sa puissance d'enchaînement de coups en fonction des cristaux qu'il a ramassés. L'accent a été mis ici sur le réalisme: vous n'assisterez pas à des sauts à deux mètres de haut, ni à l'arrêt net de votre personnage, mais, si vous appuyez sur le bouton de saut, votre personnage bondira de quelques centimètres et, en pleine course, vous glisserez légèrement avant l'arrêt total. Les boss de fin de niveau sont issus d'un bestiaire de monstres des plus connus: zombies, loups-garous, etc. Si vous êtes malin, vous saurez trouver les coffres qui renferment du temps supplémentaire et de l'énergie, et l'affaire se corse après le troisième niveau. Une fois le jeu bien en main, vous deviendrez un inconditionnel de Nosferatu, j'en suis sûr.

Ne relâchez jamais votre attention, car certains blocs de mur sont amovibles. A bon entendeur...



A chaque apparition ou disparition d'un macchabée, vous aurez droit à des bruitages... croustillants. La photo, pour une fois, ne parle pas d'elle-même.

Il faut maîtriser parfaitement la glissade pour être à peu près sûr de voir un jour la belle fin de ce jeu.



La technique pour battre ces deux énergumènes est assez simple: donnez un coup d'épaule pour en éloigner un et foncez frapper l'autre!

DU RÉALISME, EN VEUX-TU, EN VOILÀ!

Nosferatu est marqué du sceau du réalisme. Quand vous entrez dans une cellule, par exemple, vous pouvez voir ce qui se passe à l'extérieur de ses grilles. Ou encore, quand vous piochez dans un coffre, votre personnage se tourne et en prend le contenu, qu'il met dans sa poche. Deux exemples, photos à l'appui.

Ici, vous êtes à l'extérieur de la cellule...

... et là, vous vous trouvez à l'intérieur. Vous pouvez voir que les ennemis font la garde au dehors.

Ici, vous pouvez admirer la façon dont votre héros récolte les objets du premier coffre du jeu.

AVIS oui!

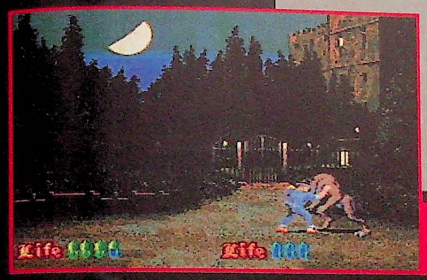
SWITCH

Si vous avez fini Prince of Persia et que vous avez adoré, il est certain que le soft de Seta vous fera bondir au plafond. Dotés de graphismes particulièrement soignés, d'une très grande durée de vie et d'animations très réalistes et de bonne qualité, Nosferatu possède tous les atouts pour faire un bon jeu. Dans certaines salles, plusieurs sorties vous sont proposées, les plus dures à trouver vous permettant d'accéder à des raccourcis. Les boss devront être battus en appliquant une technique particulière pour chacun d'entre eux, et les décors dans lesquels vous les affronterez sont divins. Nosferatu, moi, j'aime!

AVIS oui, mais...

NIICO

Nosferatu est un habile remake de Prince of Persia, et en reprend les grandes lignes, à la différence que les programmeurs ont introduit des scènes de beat'em up. En effet, le personnage que l'on dirige est capable de donner coups de poing et de pied. Le jeu prend alors une autre dimension. De plus, le héros ne se contente pas de se promener dans divers châteaux: des scènes d'extérieur sont aussi au programme. Là vous attendent de nouveaux ennemis, de nouveaux boss. La qualité graphique est incontestable: il n'y a qu'à voir l'introduction du jeu, vraiment étonnante. Malgré tout cela, je dois dire que Nosferatu m'a peu interessé. Cela étant uniquement dû au fait que le genre ne m'attire guère: la qualité du jeu n'est pas remise en question.



Une fois qu'il ne lui reste plus que deux points de vie, le monstre se transforme en loup-garou.

ENNEMIS MACABRES...

Les êtres que vous rencontrerez sont à mille lieues des petites bêtes pleines de couleurs que vous avez l'habitude de croiser. Ici, elles sont grosses et peu colorées, et prennent la forme de goules, de cadavres tombant du plafond, de haches volantes, etc. Chaque ennemi doit être battu selon une technique bien particulière, sinon vos points de vie risquent de s'évanouir!

Souvent, à des endroits bien précis des niveaux, des cadavres tomberont du plafond. Pour les éviter, pensez vos jambes à votre cou.

Les "Frankenstein" sont résistants mais pas très agressifs. Pensez à les frapper dans le dos (sans pitié).

Situés la plupart du temps près des pics, les yeux vous fancent dessus. Se baisser est la meilleure des solutions.

Grand classique du film d'horreur, voici les mains, qui surgissent de nulle part, et cherchent à vous y emmener avec elles.

ÉDITEUR: SETA
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BEAT-THEM-ALL
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: 8

PRESENTATION 93%
Une superbe intro vous plonge directement dans l'histoire.

GRAPHISMES 91%
Vous serez surpris par la beauté de certains décors.

ANIMATION 89%
Les mouvements du personnage sont nombreux, et l'ensemble bouge correctement.

MUSIQUE 82%
De bonne qualité, elle vous plonge dans l'ambiance.

BRUITAGES 90%
Grincements et cris en tout genre: très convaincants.

DUREE DE VIE 95%
Une difficulté progressive et un challenge relevé vous scotcheront au paddle.

JOUABILITE 91%
Il vous faudra un petit moment pour diriger convenablement le héros.

INTERET 92%
Assez proche de Prince of Persia, Nosferatu propose un challenge intéressant et très complet.

REVIEW

RED ZONE

Un urban Strike à la sauce Zyrinx (les créateurs de Subterrania), ça fleure bon la difficulté… et la qualité!

On ne saura certainement jamais qui, d'Electronic Arts ou de Zyrinx, aura copié l'autre, mais une chose est évidente, les deux jeux se ressemblent énormément. Considérez la carte des missions, ou encore les phases à pied dans les bâtiments (la nouveauté fondamentale d'Urban Strike!), et l'horrible vérité vous apparaîtra: c'est du plagiat. Si les tribunaux se penchaient sur le cas (juste pour rire!), les surprises seraient nombreuses. Mais foin de ces conversations indignes de nous, étudions plutôt Red Zone en tant que tel. Comme d'habitude dans ce genre de jeu, vous dirigez un hélicoptère d'une armée quelconque, parti en mission de 24 heures pour sauver le monde (rien que ça!). Vous bénéficiez de trois types d'arme ainsi que de trois équipiers (vous pourrez les choisir lors des missions dans les bâtiments), et devrez accomplir une dizaine de missions complémentaires en vue d'empêcher un dictateur de lancer ses bombes atomiques. On peut déplorer le fait que les scénaristes en soient restés à un "trip" guerre froide, avec les gentils Américains et les méchants pas beaux Russes (les Rouges!). Les raccourcis de ce genre sont douteux, d'autant que les plus jeunes n'ont pas toujours le recul nécessaire pour faire la part des choses. Ça va mieux en le disant!

AVIS *oui!*

SPY

Les différentes qualités techniques de Red Zone ne doivent pas nous faire oublier que son principe n'a absolument rien de novateur. Il est évident que dans ce genre si particulier qu'est la simul'action, Red Zone tire adroitement son épingle du jeu, proposant une perspective en 3D saisissante, une bande-son de qualité et une maniabilité fort satisfaisante. C'est vrai, ce n'est rien d'autre qu'un Urban Strike amélioré, un ersatz revu et corrigé, mais cela n'enlève rien à la qualité de certaines scènes, comme les séquences dans les bâtiments, et l'on ne peut que se féliciter de la variété des missions à accomplir. Quand Urban Strike est plus orienté "action", Red Zone s'adresse davantage aux puristes. A ceux pour qui le mot simulation a véritablement un sens, et qui n'ont pas peur de toutes ses conséquences (difficulté, hyperréalisme…). Il faut accrocher et, surtout, s'accrocher car la difficulté est fort élevée. Au moins, vous en aurez pour votre argent.

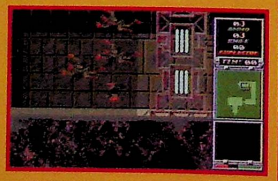
La deuxième mission vous obligera à détruire ce radar pour pouvoir entrer dans le complexe ennemi. Pensez d'abord à détruire le générateur électrique.

Il ne faudra pas seulement "bourriner", mais également faire preuve d'agilité. Au passage, admirez la perspective.

Dans les niveaux avancés, seule la couleur du terrain est modifiée. Les graphistes n'ont pas eu trop de boulot.

À PAS FEUTRÉS…

Certaines missions vous demanderont de descendre de votre fidèle hélicoptère pour vous retrouver à pied dans les bâtiments. Vous pourrez alors choisir parmi trois personnages différents qui auront leurs armes de prédilection et leur résistance propre.



La mort vous guette à chaque tournant. Ce sera vous ou eux!

TIME WARNER/SEGA
PRIX: E
1 JOUEUR/SIMUL'ACTION

PRESENTATION	86%
Une petite séquence cinématique de toute beauté avec la description détaillée de l'histoire.	
GRAPHISMES	87%
La perspective rendue par la 3D est novatrice, mais les décors sont parfois trop vides.	
ANIMATION	80%
Le déplacement de l'hélico est un peu lent, mais aucun ralentissement n'est à déplorer.	
MUSIQUE	93%
Les rythmes sont ravageurs et parfaitement adaptés aux diverses situations.	
BRUITAGES	87%
Pas grand-chose à dire à part que les explosions sont réussies.	
DUREE DE VIE	84%
Le jeu est TRÈS difficile et certains se décourageront rapidement. Tout dépendra donc de votre ténacité.	
JOUABILITE	86%
Le déplacement de l'hélico est très réaliste et son maniement également.	
INTERET	**91%**
Dans son genre, une référence. Il s'adresse toutefois à un public amateur de simulations et… de difficulté.	

SI TU PEUX FAIRE CA TU PEUX JOUER A CA

Nous ne prendrons aucun remplaçant… Seuls les meilleurs seront assez bons pour s'opposer à la puissance des Gorgons à l'extérieur et les battre sur leur propre terrain. Endosse le maillot d'une star des Hurricanes, utilise tes talents de footballeur pour trouver le trajet à travers les pièges, les casse-têtes, les obstacles qui t'épuiseront physiquement. Seras-tu assez fort pour atteindre le stade des Gorgons ? TOI SEUL PEUX LE SAVOIR!

© 1994 DIC Animation City, Inc. and Scottish Television Plc. © 1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. 'SEGA', 'MEGA DRIVE' and 'GAME GEAR' are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1994 Sega Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™ the Nintendo Product Seals and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo Co. Ltd.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
GAME GEAR™
U.S. GOLD

SoulBlazer

Alors que Illusion of Gaïa est disponible en import depuis quelques semaines maintenant, voici que sort en français le premier épisode de cette désormais mythique série.

Le roi Magridd, souverain de l'empire de Friel, est un homme cupide, habité par une seule obsession: devenir l'homme le plus riche qui soit et posséder tous les trésors de la planète. Un jour, le souverain surprit une conversation qui lui apprit que le docteur Leo était un inventeur de génie. Une idée diabolique germa dans son esprit aveuglé par la soif de l'argent: décider le docteur Leo à construire une machine capable de matérialiser Deathtoll, le maître des Ténèbres. Ce démon pourrait l'aider à devenir riche. Le marché est conclu, et la machine construite. Le maître des Ténèbres en personne propose alors un contrat au roi Magridd: une pièce d'or sera échangée contre un être vivant. Le roi accepte. Dès lors, de nombreux animaux et êtres humains disparaissent de la surface du royaume, condamnés à servir d'esclaves à Deathtoll jusqu'à la fin de leur vie. Il n'en fallait pas plus pour vous décider à sortir votre épée de son fourreau et à partir combattre Deathtoll. La tâche sera longue, difficile et pleine d'embûches, mais il en faut davantage pour impressionner le jeune héros que vous êtes. En route, et bonne chance, p'tit gars!

Si la lumière vient à manquer, la boule d'énergie qui vous tourne autour se révélera parfaite comme lampe de poche!

L'apparition de la croix de direction est un moment important du jeu. C'est ici que vous sauverez vos parties et que vous regagnerez tous vos points de vie.

PRINCIPE DE BASE

Soul Blazer repose sur un principe original et assez spécial: le personnage que vous dirigez doit détruire tous les générateurs de monstres qu'il trouve dans les différents lieux de l'aventure. Une fois détruit, le générateur laisse place à une plaque de marbre sur laquelle il vous faut marcher. Ce faisant, deux possibilités s'offriront à vous: soit vous faites apparaître en surface un nouveau lieu à visiter, soit de nouveaux passages vers de nouvelles salles s'ouvrent à vous.

Détruisez tous les monstres à l'écran. Leur nombre varie suivant leur genre. Un conseil: placez-vous dans leur diagonale et frappez-les de votre épée le plus rapidement possible.

Une fois le générateur détruit, le fait de marcher sur la plaque de marbre va faire apparaître l'entrée de la maison d'un écureuil. Retournez à la surface et allez voir l'animal.

Discutez avec l'écureuil. Il va vous demander de lui apporter à manger. En cherchant dans la forêt, vous trouverez des graines. En échange, l'écureuil vous offrira une magnifique épée.

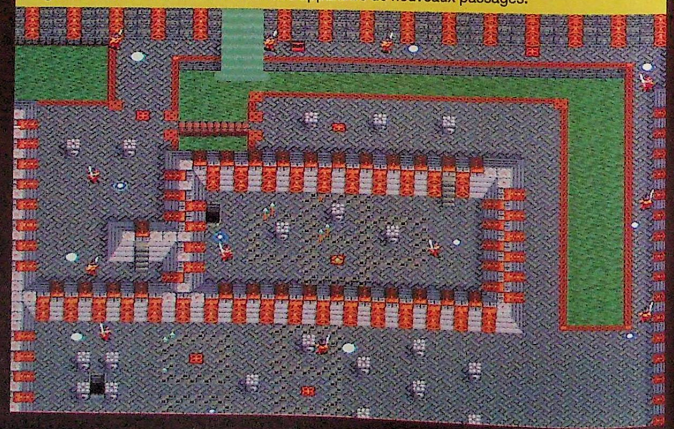
AVIS oui, mais...

NIIICO

Il est regrettable que certains éditeurs français mettent autant de temps pour se décider à convertir les jeux japonais ou américains. Soul Blazer en français aurait obtenu une très bonne note l'année dernière. Mais aujourd'hui, en concurrence avec des jeux comme Illusion of Gaïa ou Secret of Mana, il fait pâle figure: ses graphismes sont moins bien travaillés et ses animations moins bien réalisées. Cependant, on ne peut pas dire que le jeu soit mauvais. L'aventure est très longue et la difficulté augmente rapidement. Il est tout de même regrettable de devoir continuellement faire des aller et retour entre les générateurs de monstres et les personnages que l'on a libérés des griffes du démon. Cela devient rapidement répétitif, stéréotypé et donc lassant. Soul Blazer conviendra tout de même aux novices du genre.

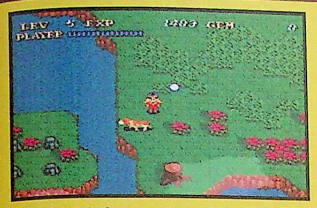
WATER SHRINE

Water Shrine est un complexe souterrain dans lequel il ne fait pas bon traîner. Détruisez tous les générateurs de monstres afin de faire apparaître de nouveaux passages.

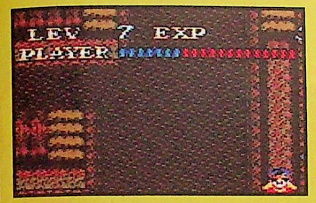


PLUS TARD DANS L'AVENTURE

Soul Blazer propose une aventure fort longue. Le fait de devoir continuellement détruire les générateurs de monstres puis d'aller voir ce qui se passe à la surface lui confère une durée de vie très importante. Voici, pour vous, quelques niveaux de l'aventure.

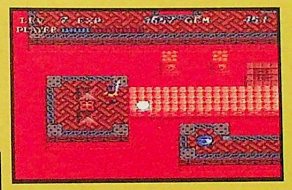


La forêt de Greenwood, au début de votre aventure, est vide de toute forme de vie. En détruisant les générateurs, vous libérerez une multitude d'animaux comme, ici, un chien.



Le monde souterrain est un véritable labyrinthe. Discutez avec les taupes que vous rencontrerez, elles prodiguent parfois de très utiles conseils.

L'eau verdâtre cache de terribles monstres marins. Des dragons aquatiques jaillissent de cette purée verte et crachent des boules de feu. Quelques coups d'épée mettront fin à leur existence.



Ce pont au-dessus de la lave est tantôt brûlant, tantôt froid. Inutile de vous expliquer à quel moment vous devez marcher dessus.

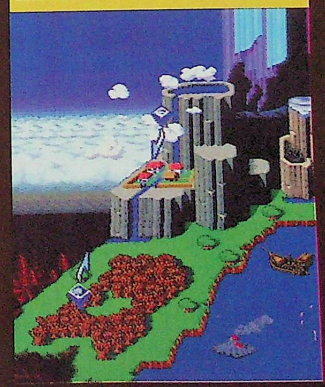
AVIS oui, mais...

SPY

Ah, la, la! C'était le bon temps... Le bon temps des Zelda, des Phantasy Star et des débuts de Final Fantasy. Soulblazer était là, au milieu de tous ces jeux mythiques, et se taillait une jolie part. Mais le monde du jeu vidéo est impitoyable. Voilà près d'un an que Soul Blazer est sorti et, replacé dans le contexte actuel, il a vieilli, même si sa traduction en français le destine à un public beaucoup plus large. Il représente toujours un bon investissement, mais quand même... Je suis tatillon, mais, face à Secret of Mana (lui aussi en français...), Soul Blazer est carrément dépassé. Pris isolément, on lui trouvera beaucoup de qualités: les décors sont variés, le principe, bien qu'un peu répétitif, est sympa, l'aventure intéressante. Bref, c'est un bon jeu (il a quand même obtenu 89%...), qui pourra constituer une bonne initiation, le seul problème étant qu'il y a mieux sur le marché, aujourd'hui, pour entrer dans le genre...

LE MONDE EST À VOUS...

Voici une partie infime du monde que vous allez visiter.



ÉDITEUR: ENIX
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 68%
Un écran-titre qui manque vraiment de pêche. L'intrigue nous est contée, mais sans images!

GRAPHISMES 85%
Les sprites sont bien réalisés. Cependant, les couleurs utilisées sont parfois de mauvais goût.

ANIMATION 88%
Il n'y a pas de ralentissement à signaler. Le mouvement des sprites est fluide.

MUSIQUE 88%
Les thèmes sont nombreux et leur réalisation est assez bonne. Certaines mélodies sont néanmoins assez pesantes.

BRUITAGES 72%
Excepté le cri du héros quand il se fait toucher, les bruitages sont assez pauvres et tristes.

DUREE DE VIE 90%
On progresse lentement. L'aventure est longue et les intrigues sympathiques.

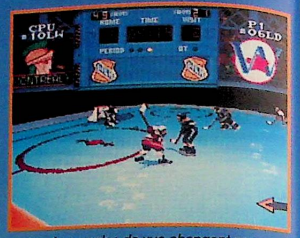
JOUABILITE 87%
Il est dommage que le personnage ne se déplace pas en diagonale.

INTERET 89%
Soul Blazer n'est plus tout jeune maintenant. Il doit faire face à de sérieux concurrents, tels que Secret of Mana ou Illusion of Gaïa!

SUPER HOCKEY

Super Hockey, comme son nom l'indique, vous jette sur la glace chaussé de patins, une crosse à la main. Mais ce qu'il ne vous dit pas, c'est que c'est une simulation entièrement réalisée en mode 7. Attention les yeux, il en met plein la vue grâce à une réalisation hors du commun.

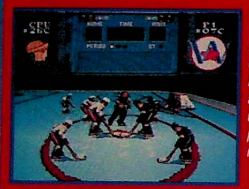
Le hockey sur glace n'est pas un sport facile à adapter sur console. Beaucoup de paramètres doivent être pris en compte: inertie des personnages sur la glace, angle de vue suffisamment efficace pour que le joueur ne perde pas son personnage de vue, etc. Ce jeu bénéficie d'une superbe réalisation: les sprites des joueurs ont fait l'objet d'un travail poussé et l'action n'en est que plus réaliste. De plus, il propose assez de tournois pour retenir l'attention du spécialiste. Entre chaque quart-temps, vous aurez droit, grand classique, à un présentateur télé qui vous commentera la prestation des deux équipes et vous fournira des statistiques (comme sur Canal+ pendant les matchs de foot). Mais il y a un hic! On pourrait presque dire que les programmeurs ont trop bien fait leur boulot... Résultat, les effets spéciaux sont tellement... spéciaux, que l'on se perd vite à l'écran. Eh oui! un palet de hockey, c'est tout petit, les gars, et quand l'action passe à la vitesse supérieure, le fouillis, lui, devient indescriptible...



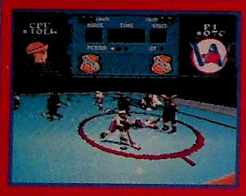
Les angles de vue changent en permanence. Accrochez-vous, celui-ci ne durera qu'un instant...

REALITY-CHAUD

Ce hockey a bien retranscrit l'esprit qui règne sur la glace, avec ses "entre-deux" et ses petits coups de crosse distribués en douce à l'adversaire... Un petit défaut tout de même: on ne va jamais en prison, même pas une petite minute.



Il faut attendre que l'arbitre lâche le palet, et ensuite appuyer comme un malade sur le paddle pour le récupérer.



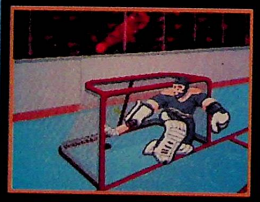
Switch a malencontreusement glissé sur ma crosse. J'espère qu'il ne s'est pas fait trop mal!

PAUSE ANIM'

Pour rendre le jeu un peu plus attrayant, vous aurez de temps à autre droit à des séquences animées de bonne qualité. C'est gentil d'avoir pensé à nos petits yeux fatigués, les gars!

Le présentateur félicite l'équipe la plus performante.

L'attaquant se retrouve face au gardien. Va-t-il marquer son premier but?

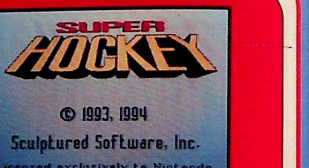


Goal! Eh oui, en récompense de votre but, vous aurez droit au retour du palet à l'écran. Cool, non?

AVIS — oui, mais...

PANDA

Oui, sur le plan technique, ce jeu est le meilleur du genre jamais réalisé sur console, avec zooms, rotations, mode 7 superbement utilisé. Mais la prouesse technique ne suffit pas pour me faire mettre la main à la poche. Une démo éblouissante, c'est bien, mais ce n'est pas le plus important. Et si, dès qu'on prend le pad, on n'arrive pas à savoir où est le palet, bonjour les maux de tête! Ce jeu aurait pu se hisser au niveau du hit, mais il lui manque ce petit plus qui fait qu'on a vraiment plaisir à jouer: la jouabilité! Je le conseillerai donc aux seuls fans de hockey sur glace. Pour les autres, NHLPA, moins beau, se révèle beaucoup plus jouable.



SCULPTURED SOFTWARE/NINTENDO
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION DE HOCKEY

PRESENTATION	85%
Quelques images animées données comme introduction. Sympa mais sans plus!	
GRAPHISMES	90%
Assez impressionnants: rotations du décor à gogo, splendides de surcroît.	
ANIMATION	87%
Les mouvements sont réalistes, l'inertie due à la glace est bien rendue...	
MUSIQUE	75%
Une petite mélodie sympa vient rythmer l'action. Pour un jeu de sport, c'est pas mal.	
BRUITAGES	82%
On entend bien le choc des coups de crosse sur la tête de l'adversaire... Réalistes!	
DUREE DE VIE	80%
A deux, le jeu est sympa. Seul contre l'ordinateur, vous vous lasserez rapidement.	
JOUABILITE	72%
Ça bouge dans tous les sens. Il n'est pas rare de se perdre dans l'écran...	
INTERET	**77%**
Les effets spéciaux gâchent le plaisir d'un jeu par ailleurs peu passionnant.	

ATTENTION JOUEURS

AVEZ-VOUS DES DIFFICULTES POUR TERMINER VOS NOUVEAUX JEUX ?
AVEZ-VOUS PENSE A UTILISER VOS ANCIENS JEUX EN SUPER MODE ?
N'ETES-VOUS JAMAIS A COURT D'ARGENT EN JOUANT AUX JEUX D'AVENTURE ?
VOUS FAUT-IL TROP DE TEMPS POUR ATTEINDRE LE NIVEAU SUPERIEUR ?

SUPER GAME MAGE

IL VOUS TRANSPORTE DANS UN TOUT NOUVEAU MONDE DU JEU VIDEO.
SAUTER PLUS HAUT, CHANGER DE NIVEAU, AUGMENTER LA PUISSANCE, LE NIVEAU DE MAGIE, LES ARMES, L'ENERGIE.

SAMURAI SHODOWN

On en a vu beaucoup, des jeux de baston "transfuges" de la Neo Geo, qui cherchaient à détrôner Street Fighter II. La tentative était souvent risible, parfois intéressante. Avec Samurai Shodown, ça devient presque une révolution!

Alors, quel est le roi des jeux de combat?

Jusqu'à présent, tous les jeux de combat depuis Street Fighter II négligeaient les armes blanches. Vous disposiez de tonnes de coups spéciaux, de boules de feu, de la téléportation, mais quasiment jamais d'un simple couteau. Tous les ersatz de SF II ont toujours recouru à la bonne vieille technique du coup de poing dans la figure. Heureusement, le vent du changement souffle avec Samurai Shodown. La conversion de ce jeu initialement sorti sur Neo Geo crée une mini-révolution en matière de baston. Fini les mawashi-geri dans la tête, c'est désormais à coups de sabre, de ninjato et de fleuret qu'on se fend la gueule. Les douze combattants qui vous sont proposés sont tous de fines lames. Si le pauvre Ken venait se frotter à eux, il s'apercevrait vite que, avec un sabre, l'allonge des coups est bien plus grande. Et c'est là que réside toute la force de ce jeu. L'utilisation systématique d'une arme blanche apporte des tactiques de combat jusqu'alors inédites. Il y a, d'une part, le combat rapproché et, d'autre part, le combat à distance raisonnable, où les deux joueurs cherchent l'attaque adéquate pour percer la défense adverse. La panoplie des attaques est variée, allant des coups d'estoc aux combinaisons spéciales style Dragon Punch, en passant par de petits coups en douce. Les projections changent selon le personnage choisi, et en plus on peut perdre son arme dans le feu de l'action. Il faut alors se débrouiller à mains nues avant de pouvoir la récupérer. En fait, Samurai Shodown possède toute les caractéristiques d'un Street Fighter II avec en plus des armes blanches. Il suffisait d'y penser.

BASTON, RE-BASTON, ET VLAN DANS LA FIGURE!

Parfois, les adversaires tentent de se désarmer au corps à corps. Et pour s'entraîner, rien de tel qu'un Bonus Stage avec mannequin de paille.

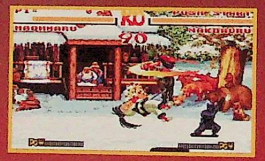
Appuyez très vite sur les boutons pour ne pas vous faire désarmer.

Ils sont insaisissables, ces bonshommes de paille.

Unyo est un perfectionniste. L'attaque du phénix est son seul coup spectaculaire.

Au fond du grand canyon, Earthquake se déchaîne. Les écrans n'ont pas d'odeur, et heureusement car, en plus, il pète!

la moulinette vivante se déchaîne dans la forêt de bambous. D'ailleurs, on ne peut pas les couper, les bambous. Greenpeace a encore frappé.



Nakoruru ne se laisse pas faire. Ne vous fiez pas aux apparences, elle est l'un des meilleurs combattants du jeu.

PORTÉS DISPARUS!

On ne peut pas ranger les pelletées de méga des grosses cartouches SNK dans le petit port étroit de la console16 bits de Nintendo. Beaucoup de détails sont donc passés à la trappe, tels que:

- Le zoom quand les personnages sont au corps à corps;
- les objets en premier plan;
- les giclées de sang à la fin des combats (censure?);
- certaines animations intermédiaires, des sprites et quelques bruitages.

En revanche, un nouveau mode de jeu a été introduit, nommé Countdown, dans lequel on doit venir à bout d'un maximum d'ennemis en un temps limité. Cool, non?

Dans la version Neo Geo, les sprites sont vraiment plus grands.

AVIS *oui!*

MARC

Je n'ai pas la réserve de Spy, qui à mon avis se réfère trop à la version Neo Geo pour juger ce jeu. Personnellement, je trouve la conversion de Samurai Shodown sur Super Nintendo très réussie. Bon, c'est vrai, les sprites sont petits comparés à ceux de SF II et de Mortal Kombat II, mais l'animation est rapide et fluide. Le plaisir de jouer est présent, et c'est tout ce qui compte. En plus, côté graphismes et bande sonore, c'est le pied total. Samurai Shodown est mon jeu de combat préféré, et il faut dire par ailleurs que je ne suis pas un fan des Mortal Kombat (le principe de la garde par bouton me déplaît). Je ne dis pas que Super Street Fighter II est dépassé, mais une chose est claire: au lieu d'acheter au prix fort une nouvelle version de SF II, je prends Samurai Shodown.

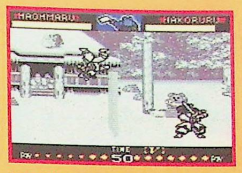
En bon professeur d'anatomie, Gen An explore les tripes de son adversaire. Et s'il fait le poirier, c'est pour faire tourner les lames.

Wan Fu fait partie des grosses pointures de Samurai Shodown. Et en plus, il joue du cimeterre.

Cocorico, voilà Charlotte la charmante "révolutionnette" (sic! c'est dans la doc!). C'est dingue l'image qu'ont les Japonais de la France!

... ET EN MINIATURE

Si l'on tient compte des limitations de cette machine, la version Game Boy est réussie. Evidemment, le jeu a été épuré dans ses grandes largeurs. Les personnages sont minuscules et les coups spéciaux limités. Et pourtant, on s'amuse quand même. Pour vous donner un ordre d'idée, Samurai Shodown est meilleur que Mortal Kombat, et à peu près du niveau de Fatal Fury sur Game Boy.



GB 80%

Les petits personnages sont mignons tout plein sur Game Boy.

Combat de ninjas sur le quai. Occident contre Asie, qui sera vainqueur?

Grimé en acteur de théâtre Nô, Kyoshiro joue la scène de l'haleine brûlante.

Haohmaru a seulement deux coups spéciaux à sa disposition et, pourtant, c'est un des combattants les plus féroces.

En appuyant sur deux boutons en même temps, on obtient une attaque surpuissante.

Tam Tam est grand, ce qui lui donne une incroyable allonge. Vous aurez été prévenu.

AVIS *oui, mais...*

SPY

D'une adaptation d'un jeu Neo Geo, on attend beaucoup du fait que le boulot à fournir est sérieusement mâché (le principe, les routines...). Donc, on est en droit d'espérer une version de qualité (c'était le cas de Fatal Fury Special, par exemple). Samurai Shodown est, pour sa part, très beau, et assez intéressant: "un habile intermédiaire entre SSFII et MKII", comme dirait Marc... Mais, pour moi, il y a un je ne sais quoi qui fait défaut. C'est jouable, beau, les musiques sont sympa et le nombre de personnages est suffisant. Mais pourquoi ont-ils conçu des sprites si petits (par exemple, l'un de mes combattants s'est trouvé à moitié caché par le "POW", en bas de l'écran... véridique!)? Peut-être l'usage de la manette de la SNIN m'a-t-il troublé? Allez savoir... Et puis de toute façon, ce Samurai Shodown est très bien.

ÉDITEUR: TAKARA
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 85%
Un réel effort de mise en scène entre les combats a été fait. C'est appréciable.

GRAPHISMES 92%
Les graphismes sont presque aussi soignés que sur Neo Geo. Très fort!

ANIMATION 86%
Evidemment, les sprites sont un peu petits, mais l'animation est rapide, et c'est l'essentiel.

MUSIQUE 86%
Pas de "bip" ni de "bop", mais de vraies mélodies, sur un sacré rythme!

BRUITAGES 88%
Les hurlements et les râles de souffrance des guerriers créent une ambiance du tonnerre.

DUREE DE VIE 80%
Trop facile si vous jouez seul, Samuraï Shodown prend toute son ampleur à deux.

JOUABILITE 87%
La maniabilité est un poil inférieure à la version Neo Geo.

INTERET 90%
Avec l'utilisation des armes et une réalisation impeccable, ce jeu est un sérieux concurrent de la "famille" des Street Fighter II.

MEGA TURRICAN

Turrican est l'un des jeux grâce auxquels l'Amiga est parvenu au faite de la gloire. Avec Mega Turrican, la Megadrive se dote d'un superbe jeu d'arcade tout à fait délirant.

Rassemblez vos neurones, attachez votre ceinture et serrez les fesses: la complexité du scénario risque d'en dérouter plus d'un. Après être retournées faire leur petite lessive en famille dans l'épisode précédent, les forces du Mal ont décidé de reprendre du service en détruisant plusieurs planètes. Avec votre courage et, surtout, avec mitraillette ultra-new-sweetlight-flash, vous êtes bien décidé à montrer à ces rigolos que vous n'êtes pas un petit joueur. Vous voilà donc débarqué dans un monde où la pitié est inconnue. Comme dans les versions précédentes, vous disposez de trois armes principales, dont le pouvoir pourra être amplifié à l'aide de capsules-bonus récupérées en chemin. Mais vous avez surtout deux atouts secrets : le fameux roulé-boulé qui dégomme tout sur votre passage et votre fouet métallique, avec lequel il vous est possible de vous accrocher presque partout. Et, comme d'habitude, des monstres de sous-niveau et de fin niveau, tous plus beaux les uns que les autres, viendront vous caresser l'échine avec amour. N'hésitez pas à leur rendre la pareille (hé! hé!).

Voici le roulé-boulé dévastateur.

Le tir vert semble être le plus dévastateur.

LES DOUCEURS DU JOUR

A chaque niveau, vous vous trouverez confronté à plusieurs monstres impressionnants. Vous remarquerez qu'il sont assez gros, et que leur animation ne souffre d'aucun ralentissement. Sachez utiliser vos pouvoirs au bon moment: ne gaspillez pas vos super-bombes et votre "coquille roulante".

Ne vous laissez pas piéger par les tentacules de cette immonde pieuvre!

Le troisième niveau: sautez de vaisseau en vaisseau sans tomber dans le vide.

Voici le premier monstre que vous rencontrerez. N'utilisez pas vos bombes pour le détruire, vous pouvez le neutraliser à l'aide d'une simple tactique de déplacement.

AVIS oui!

PETER

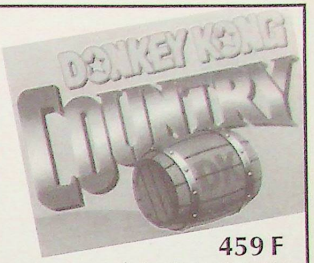
N'étant pas un fan de ce genre de jeu, la découverte de Mega Turrican a été une réelle surprise. Certes, dégommer des monstres à l'aide d'une arme dont la puissance n'a d'égale que la bêtise de Dorothée peut paraître un peu trop classique. Mais cette cartouche a plusieurs avantages, et non des moindres : une action au rythme infernal, scandée par une bande-son du tonnerre, et une maniabilité rarement vue sur Megadrive. Partout, à tout moment, de superbes explosions surgissent, vous plongeant dans une ambiance de feu d'artifice du 14 Juillet (celui de Paris, pas celui de Saint-Bonnet-les-Oies). Si la monotonie des jeux d'arcade vous rebute, vous serez peut-être séduit par la grande qualité de Mega Turrican.

SONY/SEGA
PRIX: E
1 JOUEUR/ARCADE

PRESENTATION	69%
Une intro japonaise inintéressante!	
GRAPHISMES	92%
Du très bon travail. Les couleurs sont bien choisies et les décors sont très variés d'un niveau à l'autre.	
ANIMATION	93%
Tout est fluide, rapide, un plaisir...	
MUSIQUE	86%
Bien qu'un peu passe-partout, elle rythme parfaitement bien l'action.	
BRUITAGES	83%
Ils sont nombreux et bien réalisés. Les voix digitalisées sont toujours présentes.	
DUREE DE VIE	79%
Plutôt difficile, mais comme tous les jeux d'arcade: un peu d'entraînement et l'on arrive assez vite au bout.	
JOUABILITE	95%
Le personnage se manie avec une facilité enfantine.	
INTERET	**91%**
Un très bon jeu d'arcade, bien réalisé et accrocheur.	

299 F
le jeu Super Famicom + 1 rami card DBZ en cadeau

1 399 F
la 32X



459 F
le jeu Super Nintendo

Ma mère en short si tu trouves moins cher qu'au 69 84 79 34 !

SUPER NINTENDO

ADAPTATEUR JEUX US/JAP	99
ACTRAISER 2	479
ANIMANIACS	439
BUBSY 2	449
DEATH OF SUPERMAN	439
DONKEY KONG COUNTRY	459
DRAGON	399
EARTHWORNJIM	439
F1 POLE POSITION 2	459
JORDAN ADVENTURE	419
KICK OFF 3	499
LEGEND	399
LEMMINGS 2	489
LA BELLE ET LA BÊTE	389
LE LIVRE DE LA JUNGLE	429
LE ROI LION	439
MICHEY MANIA	479
MORTAL KOMBAT 2	459
NBA LIVE 95	419
PAGE MASTER	399
SAILOR MOON	459
SECRET OF MANA	439
SHAQ FU	419
SOULBLAZER	499
SPARKSTER	419
STREET RACER	479
STUNT RACE FX	479
SUPER BOMBERMAN 2	399
SUPER GAME BOY	439
SUPER INDIANA JONES	429
SUPER MULTITAPE (4 JOUEURS)	149
SUPER RETURN OF JEDI	429
SUPER STREET FIGHTER 2	499
THE SHADOW	439

SUPER NES

AERO THE ACROBAT 2	439
BLACKTHORNE (BLACKHAWK)	409
BONKERS	459
BREATH OF FIRE	449
FINAL FANTASY 3 (FF6)	529
ILLUSION OF GAIA	499
ROBOTREK (RPG : ENIX)	439
SAMURAI SHODOWN	499
SOCCER SHOUTOUT (J LEAGUE SOCCER)	449
THE GREAT CIRCUS MYSTERY	469
WORLD HEROES 2	449

SUPER FAMICOM

ART OF FIGHTING 2	599
DÉMON'S QUEST	569
DRAGON BALL Z3 + 1 RAMICARD DBZ	299
FATAL FURY SPÉCIAL	349
FIRE FIGHTING	549
GOEMON FIGHT 3	569
HAGANE	549
NOSFERATU	369
PERFECT ELEVEN	569
POWER INSTINCT	589
ROCKMAN X2	569
SUPER PARODIUS	569

MEGADRIVE

ANIMANIACS	379
BUBSY 2	359
DRAGON	389
EARTHWORNJIM	419
ECCO 2	419
FIFA 95	399
JORDAN ADVENTURE	399
JURASSIC PARK 2	399
LEMMINGS 2	429
LETHAL ENFORCERS 2	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	399
LE ROI LION	439
MEGA BOMBERMAN	379
MICRO MACHINES 2	409
MICKEY MANIA	429
MORTAL KOMBAT 2	449
ROCK AND ROLL RACING	449
RUGBY WORLD CUP	449
SHAQ FU	439
SHINING FORCE 2	419
SONIC 4	409
SPARKSTER 2	369
SYNDICATE	449
THEME PARK	449
URBAN STRIKE	399

SEGA 32 X

32 X	1399
DOOM	529
STAR WARS ARCADE	529
SUPER MOTO CROSS	499
VIRTUA RACING	529

NEO-GEO CD

ART OF FIGHTING 2	429
BURNING FIGHT	399
FATAL FURY SPECIAL	429
KING OF FIGHTERS	499
NAM 75	399
SAMURAI SHODOWN	429
SUPER SIDE KICK 2	429
SONIC WINGS 2	499

3 DO

DEMOLITION MAN	419
FIFA SOCCER	419
SUPER STREET FIGHTER 2X	469

GOODIES (PRIX PAR UNITÉ)

K7 VERSION ORIGINALE DBZ VOL. 1 À 12	129
K7 VERSION FRANÇAISE DNZ VOL. 1 À 4	139
K7 VERSION ORIGINALE RETOUR DE BROLY	229
K7 RECORD OF LODOSS WAR (SOUS TITRÉE FR)	149
MANGA DBZ NOIR ET BLANC N° 30 À 38	35
MANGA DBZ NOIR ET BLANC N° 39	39
MANGA DBZ COULEUR N° 1 À 12	70
FIGURINES BATTLE COLLECTION VOL. 1 À 10	99
MANGA FRANÇAIS DBZ GLENAT VOL. 1 À 11	38
MANGA FRANÇAIS RANMA GLENAT VOL. 1 À 5	38
APPLE SEED GLENAT VOL. 1	99
AKIRA GLENAT VOL. 1 À 11	99

Catalogue des Goodies (mangas, ramicards, posters...) avec 2 ramicards DBZ en cadeau contre 10 F et une enveloppe timbrée.

GAMES MASTER

Les grands hits à petits prix

Vente par correspondance uniquement • GAMES MASTER • 10, grande rue - 91260 JUVISY sur ORGE - 69 84 79 34

C-38

Désignation	Prix
Port (30 F/article + 10 F/article suppl.)	
Total à payer	

☐ Chèque
☐ Mandat-lettre
☐ Carte bleue

N° .....

Expire fin : ..... /.....

Signature :

NOM : ..... Prénom : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : .....

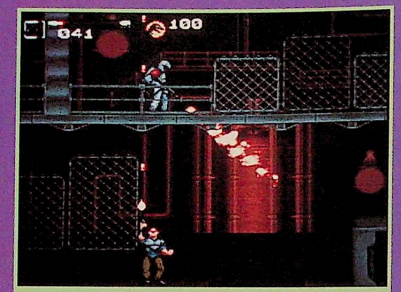
VILLE : ..... TÉL. : .....

JURASSIC PARK II
THE CHAOS CONTINUES

Le film n'est pas sorti. On ne sait pas même pas qui va le réaliser, ni ce qu'il contiendra. Mais qu'à cela ne tienne, "Jurassic Park" est un bon filon et, quand on a la licence, on l'exploite.

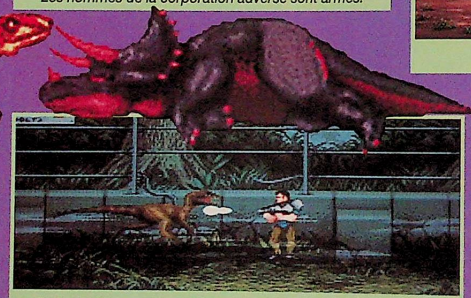
L'île de Jurassic Park est maintenant célèbre (ses dinos, sa jungle, son complexe souterrain). Vous l'avez parcourue dans sa globalité lors du premier épisode, vous allez maintenant connaître ses moindres recoins. Cette fois, vous n'avez plus à vous échapper, vous revenez pour imposer la suprématie de votre corporation. Car l'île fait à présent l'objet des plus terribles convoitises, les plus grandes puissances voulant en faire LEUR parc d'attractions.

Vous voici donc (épaulé par un des vos amis si vous le souhaitez) au cœur de l'île. La jungle est luxuriante et les cris des ptérodactyles ne sont pas faits pour vous rassurer. Vous avancez, mitraillette au poing (et six autres types d'arme, dont les munitions sont comptées, en poche)... Les raptors foncent à votre rencontre; vous tirez pour protéger votre ami, en position trop avancée... Trop tard, ses tripes s'étalent à présent sur l'herbe fraîche. Pas le temps de s'appesantir, il vous faut finir cette mission. Vous pénétrez dans le cœur du volcan. Un énorme tricératops vous charge: l'option Esquive n'est pas de trop (et les tranquillisants non plus)... Vous faiblissez, les attaques répétées des galliminus vont bientôt avoir raison de vous. Trop tard pour penser à la dizaine de missions différentes que vous auriez pu accomplir. Trop tard pour vous rendre compte de l'importance du choix de vos armes. Trop tard pour comprendre que ce jeu est très difficile...



Les hommes de la corporation adverse sont armés.

Que disais-je... Surarmés et t[illegible]nombreux!


Cette décharge suffira-t-elle pour réduire à néant cette bestiole?

AVIS — oui, mais...

SPY

Malgré le fait que je ne suis pas amateur de jeux où tirer est la seule finalité, je dois admettre que ce Jurassic Park II est d'un très bon calibre. Les parties à deux sont entraînantes et vous pourrez jouer à fond la carte de la solidarité (il est possible d'égaliser les barres de vie des deux joueurs en pressant sur Select). Les graphismes sont fins, lesa musique confèret au jeu une ambiance exotique, et les animations sont de toute beauté. Le double problème de ce Jurassic Park, c'est qu'il est fort difficile, et relativement répétitif. Les décors changent, c'est sûr, et vous pouvez choisir entre six missions, mais... Avancer, tirer, esquiver, exploser du dino: j'ai bien peur que, à la longue, on ne s'en lasse. Dans le même genre, vous avez déjà pu vous délecter d'Alien 3. Eh bien, la qualité graphique est du même tonneau, mais la difficulté a été revue à la hausse. Si vous aimez le genre, foncez...

DE SI GENTILLES PETITES BÊTES

Face aux diverses familles de monstres préhistoriques, apprenez à utiliser les bonnes armes au bon moment.

D'une part, ces bestioles sont très rapides et, d'autre part, elles sont très dangereuses. Par ailleurs... vous êtes très mal!

Là, vous êtes encore plus mal! D'une part, cette bestiole vous charge et, d'autre part, vous ne pourrez pas la tuer de face.

Ici, vous êtes mort. D'une part, vous êtes déchiqueté ou, d'autre part, vous êtes écrasé.

AVIS — oui, mais...

PANDA

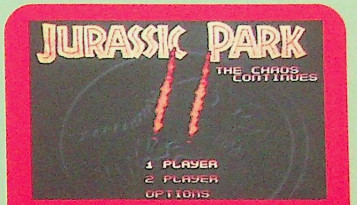
Honnêtement, il est inutile de jouer tout seul, car alors la difficulté de ce jeu est rédhibitoire. Pour avoir tenté l'expérience, je peux vous dire que mon pad a passé un sale quart d'heure... Paix à son âme. A deux, en revanche, ça devient intéressant, et l'on peut progresser sans se faire croquer à chaque coin de savane. La musique, géniale, créent réellement l'ambiance, et l'animation comme la maniabilité sont bonnes: tout pour faire un bon safari sauce dino. C'est avec ce genre de jeu que l'on comprend toute l'importance du dosage de la difficulté. Si vous êtes un dieu du pad, c'est le jeu qu'il vous faut. Sinon, évitez les gros dinosaures aux babines retroussées.

LES DEUX FONT LA PAIRE

Qu'est-ce qui est deux, noir et blanc, qui a six armes par tête de pipe et qui n'arrête pas de se faire croquer par les dinos? Trouvé! C'est vous, en mode 2 joueurs. N'allez d'ailleurs pas croire que, à deux, le jeu soit plus facile, c'est même peut-être le contraire (sauf avec un second joueur confirmé). Mais on apprécie le fait de pouvoir égaliser les barres de vie de manière à ne pas être dévoré trop rapidement. Un seul conseil, pour finir: sachez être complémentaires dans le choix de vos armes.

On n'est jamais trop pour réduire à néant un ptérodactyle protégeant ses petits.

Vous aurez la possibilité de couvrir les arrières de votre compagnon, mais il vaut toujours mieux avancer de concert.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE
PRIX: E

TUERIE PRÉHISTORIQUE
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: INFINIS + SELECT ROUND

PRESENTATION 80%
Les options sont complètes et la succession d'images dessinées vous plonge dans l'ambiance.

GRAPHISMES 89%
Fins, pour la plupart, mais quelques décors font un peu vides. Les sprites sont bien dessinés.

ANIMATION 90%
Le mouvement des personnages est fluide et les scrollings différentiels impressionnants de profondeur.

MUSIQUE 93%
Une très bonne musique d'ambiance, parfois apaisante, parfois stressante.

BRUITAGES 90%
Les cris des dinos sont affreusement réussis, contribuant à une atmosphère très particulière.

DUREE DE VIE 78%
La difficulté, très élevée, pourra en rebuter plus d'un. A deux, le problème est le même.

JOUABILITE 87%
Le personnage répond bien, et l'on se fait rapidement aux commandes.

INTERET 88%
Un jeu assez bourrin, donc répétitif (et difficile), qui séduira toutefois par son ambiance et ses qualités techniques.

Scène à scooter des mers: la gestion des collisions est approximative, mais l'idée sympa.

Zero, l'ennemi juré d'Aero, a un jeu pour lui tout seul! Et en plus, il devient gentil et va sauver sa famille, menacée par des bandits! Quand tu luttes contre des méchants, Zero, t'assures vraiment?

Zero: "Ektor, faut que je me tire, des bandits déboisent la forêt où vivent mes vieux, tout ça pour fabriquer des faux billets. C'est une honte, je pars."
Ektor: "Tu es mon lieutenant, Zero, ta place est ici, à mes côtés!"
Zero: "Je me tire, va mourir!"
Voici en substance l'introduction du jeu... Zero part seul pour un jeu de plates-formes aux déplacements originaux. Aero ne montrera pas le bout de ses ailes dans cette aventure réservée à l'écureuil karatéka. A l'arrêt, Zero se met en garde avant de danser, genre Patrick Swayze dans "Road House" (ou Spy complètement saoul). Ambiance... Une quinzaine de niveaux qui vous mèneront de la plage, aux grottes, à la forêt, la mer et l'entrepôt des faux-monnayeurs sont au programme. Pour s'en sortir, mieux vaut s'entraîner un peu dans un coin, peinard, avec Zero. Saut simple, pas de problème; pirouette, O.K.; lancer de shuriken, Rodger, attaque du bout des pieds, faisables; salto bondissant à droite ou à gauche, ça se corse; envol avec la queue, rarement réussi; Super Dive Test, échec répété... Pour ce dernier mouvement, Zero doit prendre son élan en plongeant dans un trou, tourner dans l'angle les poings en avant et remonter de l'autre côté comme Superman après son Benco! J'espère pour vous que la notice sera explicite... Une fois l'écureuil à peu près maîtrisé, le jeu se termine assez vite, d'autant plus que les Continue sont infinis. Une idée sympa, des déplacements assez originaux (bien que dans le style d'Aero...), mais un intérêt limité dans l'action et la durée.

ZERO, CEINTURE NOIRE À L'AISE!

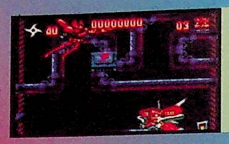
Beaucoup de mouvements devront être gérés le plus précisément possible. Il est bon de savoir que plus vous avez d'options Z, plus Zero saute haut. Parfois, l'écureuil est bloqué par manque de puissance.

Petit envol de l'écureuil avec un battement de queue.

Le Super Dive Test requiert un crâne dur ainsi qu'une patience d'ange.

Et un salto à droite pour les grands espaces de piquants.

Le shuriken se ramasse et s'avère très utile pour détruire les robots.



Voici un passage où Zero combat avec son astronef pour détruire un robot volant ennemi.

SUNSOFT/BANDAI
PRIX: E
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	79%
Zero reçoit une lettre d'appel au secours en introduction.	
GRAPHISMES	84%
Ronds et pastel. Mignons mais répétitifs au sein d'un même secteur.	
ANIMATION	88%
Une belle palette de mouvements et une bonne vitesse pour Zero. Quelques collisions de sprites.	
MUSIQUE	84%
Assez originale avec des sonorités graves. Ambiance sombre...	
BRUITAGES	79%
Plutôt légers et peu nombreux.	
DUREE DE VIE	70%
Un jeu court et assez facile, sans niveaux de difficulté, et avec des Continue infinis!	
JOUABILITE	84%
Certains mouvements de Zero sont difficiles à effectuer. Ça gâche un peu le plaisir.	
INTERET	**79%**

Un héros original dans ses déplacements mais un jeu bien trop court et facile aux actions répétitives. Pour débutants.

AVIS — *Mouais...*

ELVIRA

Zero? Non, ce serait exagéré, l'écureuil ne mérite pas cela. Il montre bien ses aptitudes de karatéka bondissant et l'animation est fluide. Les graphismes aussi sont sympa, avec de la brume sur certains niveaux, des portes-bonus qui se gonflent au pied ou le slime sur lequel Zero dérape. Les ennemis méritent aussi d'être signalés, avec des robots très fins et bien animés. Le jeu recèle au moins trois salles-bonus secrètes par niveau, à aller chercher en hauteur. Bref, de bonnes idées. Mais rien de vraiment attachant ne sort de tout cela: l'action est répétitive, le jeu très court. Un jeu de plates-formes agréable, sans plus.

VOUS POUVEZ ENFIN DUNKER
HELICO JAMER OU CANNONBALL SLAMER
SUR GAME BOY ET MEGA-CD

"UN MEGA HIT"- Supersonic 95 %.
"INCONTOURNABLE" - Player One 98 %.
"LE DÉLIRE TOTAL" - Consoles + 90 %.
"À POSSÉDER OBLIGATOIREMENT" - Joypad.

MEGA-CD GAME BOY SUPER NINTENDO PAL VERSION MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM
MIDWAY Acclaim
* COÛT DE L'APPEL : 2,19 F/mn.
GEM

NBA ® JAM™ . Coin-Operated Video Game Software © 1993. Sub-Licensed for Midway ® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and individual NBA Member Team identifications depicted in this game are trademarks and copyrighted designs that are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and may not be used without the written consent of NBA Properties, Inc. © 1994 NBA Properties, Inc. Developed by Iguana Entertainment, Inc. Nintendo ® , Super Nintendo Entertainment System ™ , and Gameboy™ , the Nintendo Product Seals and other marks designated as «TM» are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive, Mega-CD™ and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainement ™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

BLACKHAWK

Blackhawk est de cette race de jeu d'aventure qui vous prend et ne vous lâche plus! Certes, Kyle, alias capitaine Blackhawk, semble bien avoir été formé par Conrad, le cérébral de Flashback, et l'animation paraît, elle aussi, largement "sous influence", mais le jeu fait également la preuve de qualités qui lui sont propres.

Tuul était un royaume paisible, aux productions fécondes, et dont le trône était transmis de père en fils aîné depuis des générations. Un jour, le roi Vlaros, à la sagesse reconnue, engendra des jumeaux. Ses enfants arrivés en âge de lui succéder, le roi décida de les emmener dans le désert pour les départager. Mais les jumeaux revinrent seuls, et déclarèrent que la sagesse du roi mort (l'avaient-ils tué?) s'était divisée en deux diamants. Chacun des jumeaux rapportait effectivement une gemme, l'une blanche, l'autre noire. Le royaume fut alors divisé en deux: la contrée d'Androth, habitée par les Androthis, échut au frère en possession de la gemme blanche, tandis que Ka'dra'suul, aux habitants envieux des richesses d'Androth, revint au second, en possession de la gemme noire. Et ce qui devait arriver arriva. La contrée d'Androth fut envahie, et les Androthis réduits à l'esclavage, dans leurs propres mines. Au moment où commence votre aventure, le capitaine Blackhawk – officier de la Marine US, siouplaît (!), puis mercenaire, un vrai dur avec lunettes noires, tricot de peau et bandana –, qui croupit dans une prison militaire, s'évade. Au cours d'un songe, le sorcier Galadril lui a rendu la mémoire: il n'est autre que Kyle, fils du roi, et il doit retrouver le diamant blanc avant les envahisseurs. Armé de son premier fusil, Kyle commence une lutte sans merci au cœur des mines. Une douzaine de longs niveaux d'aventure avec des mots de passe l'attendent. Objectif ultime: l'anéantissement de Sarlac, le chef ennemi.

Les mines d'Androth. Sombres, elles fourmillent de prisonniers enchaînés, et on a tendance à les flinguer par réflexe. Ce n'est pas le but: tâchez de leur parler avant de tirer!

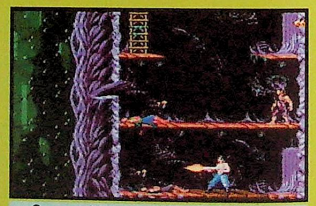
Il pleut, il mouille, les graphismes sont vert grenouille... Trouvez les interrupteurs pour appeler les ascenseurs.

Ce monstre se cachait dans le tronc d'un arbre. Pour éviter qu'il ne vous roule dessus, cachez-vous dans l'ombre, et tirez quand il se dresse.

UN VRAI RAMBO

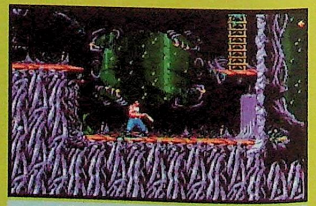
Comme lui, il essuie ses lunettes au repos, histoire de se détendre. Comme lui, il dégaine vite et maîtrise toutes les armes offertes (le tir automatique est prévu). Il lui ressemble par la souplesse de ses gestes, la puissance de ses sauts... Mais ils diffèrent sur un point essentiel: Kyle a l'air intelligent, lui...

Kyle dégaine. Il peut s'accroupir et faire des roulades le flingue à la main. Pour sauter et courir, il doit rengainer.



Ça y est, il tire (et vous voyez les douilles s'éjecter)! Il peut aussi se cacher dans l'ombre, en appuyant sur le haut du paddle.

C'est Lucky Luke! Il tire derrière lui sans regarder! Et il fait mouche!



A l'arrêt, Kyle recharge son fusil. Encore une animation réaliste.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Une bien belle histoire, difficultueusement traduite, d'ailleurs... Il faut dire que je traduis l'anglais comme Niiico use du dico, alors... Mais n'ayez pas peur, les textes ont fait l'objet d'une traduction, et vous pourrez jouer à Blackhawk en français. L'histoire est un bon préambule à ce jeu d'aventure assez rusé. L'animation réaliste de Kyle rappelle d'excellents souvenirs. On apprend à utiliser ses bombes, "ascenseurs", clefs; on observe la tactique des ennemis avant de tirer; on se creuse la cervelle pendant des heures sans trouver la ruse adéquate nécessaire pour passer un lieu... Que de bons moments! S'il ne bénéficie pas du large panel d'actions ni de l'intérêt du génial Flashback, le jeu est prenant et assez difficile, et suffisamment bien dosé pour ne pas écœurer ceux qui se lanceront dans l'aventure.

Hover Bomb: ce point blanc est une bombe! C'est la seule arme efficace contre les monstres bleus armés d'un fouet.

Fire Bomb: elle est très puissante, et Kyle la projette devant lui pour détruire plusieurs ennemis.

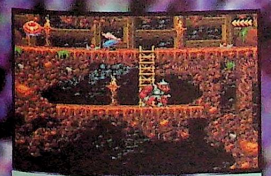
Wasp: cette bombe téléguidée, prise aux monstres violets, vous sera indispensable pour faire exploser les générateurs d'énergie.

Levitator: une option d'ascenseur qui vous permettra d'agripper les rebords trop hauts. Note: elle est toujours bien cachée...

À NE PAS RATER!

Dès le troisième niveau, tous les ennemis du lieu doivent être dégommés afin de recueillir les options. Au début du jeu, Kyle peut progresser sans utiliser tous les objets sur sa route. Mais, très vite, chacun s'avérera indispensable pour la suite. Deux options de clef (une pour actionner les ponts, l'autre pour enlever les barrières bleues d'énergie) ainsi que des potions de vie peuvent également être récoltées.

Vous arrivez au milieu d'un combat. Planquez-vous en attendant le dénouement. Si le méchant gagne, butez-le. N'ayez aucun remords, le gentil ne vous aurait rien appris d'intéressant, ni rien donné.

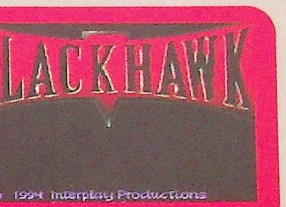


Les araignées rouges, particulièrement pénibles, sont indestructibles... Seule solution: sautez par-dessus et n'oubliez par leur présence si vous faites demi-tour.

AVIS *oui, mais... non*

SPY

Le problème s'était déjà posé avec Street Racer le mois dernier. Nous avions émis des avis mitigés parce qu'il ressemblait trop à Mario Kart. Blackhawk nous fait le même coup avec Flashback: les mouvements du personnage sont tous identiques à ceux de Conrad (le héros de Flashback), et seuls les décors, l'aventure et la taille des sprites ont été modifiés. D'aucuns diront que l'aventure doit prendre le dessus sur ces basses considérations, et ils auront raison, car elle est captivante. D'autres déploreront le fait que les graphismes ne soient pas du meilleur calibre, le tout baignant dans une atmosphère sombre et lugubre... Tous sont dans le vrai! Mais une chose est sûre: Flashback est meilleur, et si j'admets que Blackhawk est sympa et captivant, il n'innove en revanche que trop peu. Flashback est et restera un must en la matière, sans oublier Nosferatu, qui a également son mot à dire. Non, franchement, je maintiens qu'il existe mieux dans le genre...



ÉDITEUR: INTERPLAY
DISTRIBUTEUR: LUDI
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

ACTION/AVENTURE
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 80%
Un mode Entraînement vous permet d'assimiler les actions de Kyle (alias Blackhawk). Précieux!

GRAPHISMES 73%
Hormis ceux des personnages, ils sont sombres, grossiers et servis par des couleurs à vomir...

ANIMATION 93%
Hyper fluide dans l'ensemble – à la Flashback pour Kyle –, mais moins pour les ennemis.

MUSIQUE 90%
Bien angoissante, à la hauteur du "pays de Désolation" visité. Ambiance...

BRUITAGES 93%
Variés et de très bonne qualité sonore. Accord parfait avec le style et la zique.

DUREE DE VIE 90%
Une difficulté croissante, avec des énigmes qui vous bloqueront longtemps: on bondit de joie quand on a enfin compris (3 heures de galère)!

JOUABILITE 93%
Eh oui, on utilise les quatre boutons pour bouger. Dur, mais très jouable!

INTERET 89%
Un très bon jeu d'aventure qui vous accrochera, même si graphismes et couleurs sont moches.

PAC-IN-TIME

Ne soyez pas timide. Regardez comme il est mimi, le Pac Man tout relooké. Et puis, il fait plein de jolies choses maintenant. Fini les labyrinthes bourrés de fantômes, bonjour les grands espaces, les prairies et la forêt…

Maintenant, fermez les yeux, (mais non, rouvrez-les, c'était pour rire!) et imaginez votre Pac Man avec des pieds, des mains et des objets. Hallucination? Que nenni, adaptation, tout simplement. Souvenez-vous de Fury of the Fury sur PC: vous y dirigiez une boule colorée qui devait, à l'aide de ses quatre pouvoirs, traverser des niveaux bourrés d'embûches et d'ennemis. Le principe de Pac in Time est le même mais sa réalisation n'a, bien heureusement, plus rien à voir. La boule de couleur s'est métamorphosée en Pac Man, et les amas de pixels symbolisant les ennemis empruntent des formes plus significatives (fantômes, plantes carnivores, poulets…), les niveaux se sont rallongés, la musique améliorée. Bref, le jeu n'a plus rien à voir (sauf dans le principe, vous l'aviez déjà compris!). Il ne vous reste plus qu'à apprendre que Pac Man peut bénéficier de quatre pouvoirs (le lassot, le tir, la bulle d'oxygène et le marteau…) qu'il devra récupérer toutes les pastilles des niveaux pour ouvrir la porte de sortie, que les fantômes sont toujours un cauchemar éveillé... et vous pouvez maintenant vous lancer avec audace dans ces nouvelles aventures, longues de 51 niveaux.

Une fois Pac Gum dévorée, vous pourrez gober les fantômes et ne plus craindre les autres monstres pendant quelques instants.

Très souvent, sur votre parcours, des flèches apparaissent qui vous guident.

Les anneaux en haut et en bas de la photo vous confèrent les pouvoirs spéciaux de Pac (lassot, marteau…). Votre première mission consistera à passer au travers de chacun.

AVIS *pouic!*

SPY

Pac Man est à la mode en ce moment, et ce n'est pas Ms Pac Man et Pac Attack qui me contrediront. On aime faire du neuf avec du vieux chez le Père Mario (voyez Donkey Kong...)! Enfin, on ne va pas faire la fine bouche puisque ces jeux qui doivent tant à leurs ancêtres sont généralement de qualité. En ce qui concerne ce Pac in Time (Pac Man est téléporté dans le temps), si l'on peut regretter le fait que la maniabilité se révèle, au début, assez douteuse, et que le principe soit un peu répétitif, on hérite globalement d'un jeu assez sympa. Les niveaux sont assez longs, les possibilités offertes nombreuses, et l'ambiance qui se dégage de l'ensemble charmante. N'allez pour autant pas croire que le jeu soit facile... Loin de là, la difficulté va progressant à un rythme très rapide et si, au début, il est aisé de récupérer les pastilles, les monstres des niveaux avancés vous mettront des bâtons dans les roues. Neurones et réflexes sont mis à contribution pour un cocktail réussi.

LA VERSION GAME BOY

Le principe diffère quelque peu pour cette version. Vous dirigez toujours Pac Man avec ses quatre pouvoirs mais vous n'avez pas besoin de récupérer les pastilles pour finir les niveaux. En revanche, vos évolutions sont limitées dans le temps. Le tout s'adapte bien à la portable de Nintendo et, si les graphismes ne sont pas transcendants, l'intérêt est au rendez-vous.

Les animations de Pac Man sont très nombreuses et sa vitesse de déplacement est appréciable.

NAMCO/MINDSCAPE
PRIX: D
2 JOUEURS/ACTION-RÉFLEXION

PRESENTATION	73%
Toute l'histoire vous est contée (en anglais) avec de jolis dessins.	
GRAPHISMES	80%
Le personnage est profond, les décors un peu vides mais changeants. Sans plus.	
ANIMATION	84%
Les déplacements sont fluides et ne souffrent d'aucun ralentissement.	
MUSIQUE	86%
Parfois jazzy, parfois stressante. En règle générale, elle tire bien parti de la SNIN.	
BRUITAGES	79%
Pas forcément très nombreux mais bien adaptés.	
DUREE DE VIE	89%
Le système de passwords et les 51 niveaux vous proposent de nombreuses heures de jeu.	
JOUABILITE	83%
Une fois le principe compris, on galère un peu, mais on s'y retrouve toujours.	
INTERET	**83%**
Un jeu sympa et sans prétention, qui mêle efficacement action et réflexion.	

EPROM 7 Rue GAY LUSSAC 75005 PARIS

TELEPHONE : 46 34 24 16 TELECOPIE : 46 34 24 16

POUR LES PRIX , LES DISPONIBILITEES , CONTACTEZ NOUS

HORAIRES :
LUNDI DE 14 H a 19 H 30
MARDI AU SAMEDI DE 10 H a 19H30
REPONDEUR 24 H / 24 H POUR
COMMANDE ULTRA RAPIDE
(CB uniquement)

3DO
SATURN
PLAYSTATION
NEC FX 32
MD 32 X
JAGUAR

POUR LES PRIX APPELLEZ NOUS

OUVERTURE LE 5 DECEMBRE 1994

Payez en Plusieurs Fois Votre Console ! ! ! ****

SUPER GAMES 94
Stand D38
Prix Salons
VENEZ NOUS RENCONTRER

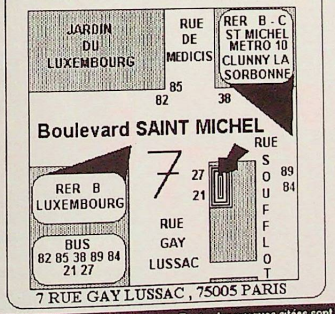
Consoles garanties 1 An
EXTENSIBLES a 2 par contrat*

NOUS VENDONS :
NOUS ACHETONS :
NOUS ECHANGEONS :

PC CD-ROM / APPLE / 3DO / NEO GEO CD
SUR SEGA / NINTENDO / SONY / ATARI / CDI
RAYONS : GOODS – LASERDISC – VIDEO CD
NOUS REPRENONS TOUT VOS JEUX SUR CES MACHINES**

OUVERTURE LE 5 DECEMBRE 1994

PLAN D'ACCES :



7 RUE GAY LUSSAC , 75005 PARIS

VPC :
Adressez nous votre demande par téléphone ou par courrier a EPROM , 7 Rue GAY LUSSAC , 75005 PARIS avec ce bulletin ou sur papier libre :

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE :
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

Désignation :	Machine :	Prix :
Frais de port***	(consoles 60 F) 35 F***	TOTAL :

Mode de règlement : Chèque a l'ordre d'EPROM
Signature : _____ CB , No _____ EXP : __/__
Contre Remboursement : + 60

Toutes les marques citées sont des marques déposées , Prix révisable sans préavis

OUVERTURE LE 5 DECEMBRE 1994 AU 7 RUE GAY LUSSAC 75005

**** SOUS RESERVE D'ACCEPTATION DU DOSSIER PAR L'ORGANISME DE CREDIT

TEL 46 34 24 16 FAX

* CONTRAT DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR CERTAINES MACHINES , APPELLE NOUS *** FRAIS DE PORT REVISABLE SUIVANT QUANTITEES , APPELLE NOUS
** REPRISE EN FONCTION DE NOS STOCKS ET DE L'ETAT DU PRODUIT . EN ARGENT , BON D'ECHANGES , DEPOT-VENTE

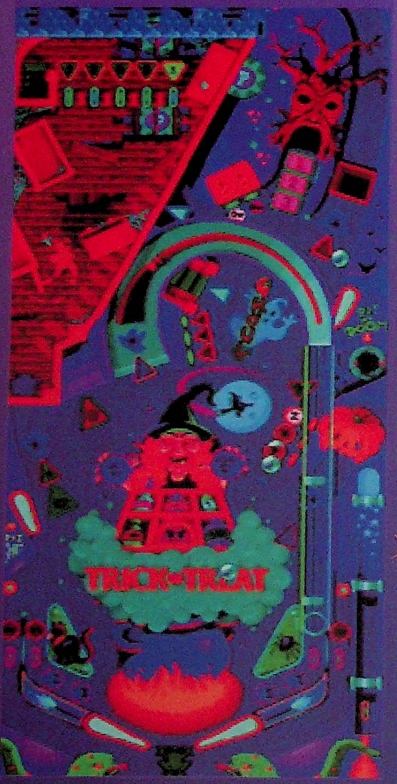
PSYCHO Pinball

Psycho Pinball peut effectivement rendre fou, surtout si l'on choisit la difficulté et la vitesse de balle les plus élevées... Cette constatation, qui me laisse songeuse quand j'observe Spy et Niiico, donne encore plus de piment à un jeu déjà bien corsé par tous aspects.

Quatre flippers sont proposés aux joueurs (jusqu'à quatre en se passant le paddle). Le Wild West est le plus lent et donc le plus facile. Remarquez, ça se corse tout de suite selon l'inclinaison du flipper choisi... Son décor western en bois et le bruit de la balle qui claque comme une vraie s'accordent aux actions-bonus du lieu: attaque de banque, circuit de rodéo, cartes à retourner pour jouer au black-jack sur la bande en haut de l'écran... Plus rapide est l'Abyss au décor sous-marin de bumpers-méduses et de coquillages à ouvrir. On y joue à la pêche à la ligne, un bonus de chasse au trésor est possible (le temps est compté), le volcan entre en éruption et secoue le flipper... Les joueurs plus balèzes iront droit au Trick or Treat, flipper bien speed, magique et hanté. Des lumières phosphorescentes s'allument, on tire sur des fantômes, les bonus se multiplient, la balle est entourée d'un halo... Et quand il y en a trois en même temps, l'attention doit être poussée à son paroxysme! Tous les éléments de ces trois flippers sont inclus dans le Psycho: son décor de fête foraine permet de passer d'un flipper à l'autre après avoir allumé certains dessins. Le Psycho, le plus traditionnel à la base, fidèle à ceux rencontrés dans les bars, s'avère donc le plus original avec cette conjugaison de quatre flippers en un. Mettant en scène des jeux variés étendant les perspectives du bon vieux flipper, Psycho Pinball offre ce qu'il faut pour que ça emballe.

LE TRICK OR TREAT

Le plus impressionnant du point de vue des effets, avec une balle phosphorescente, des ingrédients de potion à réunir dans la partie supérieure et un train fantôme.

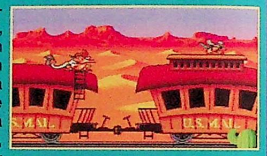


Les quatre flippers proposés.

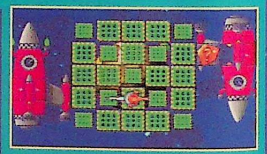
Si vous allumez les lettres "LAVA" sur le flipper, le volcan entre en erruption et le secoue!

DIFFICULTÉ ET ORIGINALITÉ

Plusieurs actions doivent être effectuées avant de pouvoir accéder à la phase de plates-formes (une idée originale!). Tant qu'elles ne sont pas accomplies, la porte reste fermée. Circuit particulier à suivre, lumière à allumer, nouveau circuit pour enfin atteindre "le jeu du jeu", les indications en haut de l'écran vous donnent la marche à suivre pour y arriver. La tâche est difficile, sauf pour le flipper Wild West, le plus simple des quatre flippers proposés.



Il suffit dans le Wild West de faire des tours de rodéo, de se rendre dans le passage bloqué, d'allumer un signal pour... traverser le flipper dans un petit train et finir sur son toit en évitant de vraies balles!



Ces phases rapportent évidemment des bonus à votre score. Mais là, vous aurez du mal à rejoindre l'autre fusée sans tomber dans l'espace.

L'Abyss et ses beaux bruitages de balle dans l'eau... L'accès est difficile pour arriver dans le ventre de la baleine et toucher des crabes en rebondissant sur des bouées.

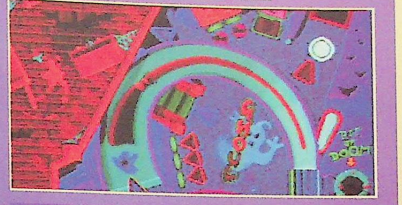
AVIS *oui!*

ELVIRA

C'est toujours délicat de tester un jeu vidéo de flipper... A priori, un flipper est fait pour être pris en main, pour être secoué plus ou moins brutalement. Le contact est primordial... En outre, les meilleurs flippers sont ceux qui disposent d'une balle extrêmement rapide! Et puis, l'ambiance du troquet est absente, pas de verre sur le comptoir... Bref, rendre un flipper intéressant sur console n'est pas une tâche aisée. La réussite de Psycho Pinball met donc du baume au cœur, avec quatre flippers très différents aux animations hyper fluides, à la musique et aux bruitages en accord, et contenant de surcroît des petits jeux à gogo. Accéder aux phases de plates-formes est difficile, comme toucher le jackpot, mais on s'éclate vraiment, et le verre, on le prend dans le frigo.

Le Wild West et son jeu de black-jack: retournez d'abord les cartes en les touchant avec la boule.

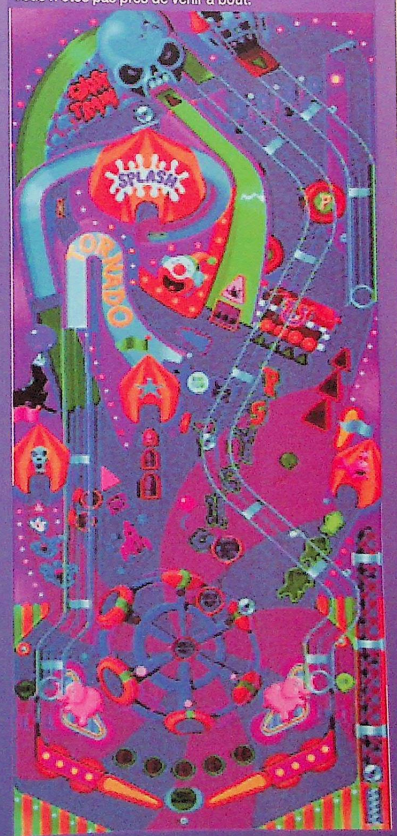
Chaos magique en temps limité sur le Trick or Treat: la balle est phosphorescente et multiplie les bonus.



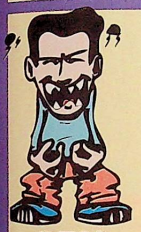
Sur le Psycho, allumez poissons et fantômes devant les tentes pour accéder aux flippers concernés.

LE PSYCHO

Quatre flippers en un, de quoi perdre la boule. Il faudra vous adapter à de nouvelles actions dès que vous accéderez à une tente de fête foraine. Un flipper dont vous n'êtes pas près de venir à bout.



AVIS *non!*



SPY

Au risque d'en décevoir certains, je trouve que ce Psycho Pinball est sans grand intérêt. Ce n'est pas tant qu'il soit mal réalisé – l'inertie de la bille et sa vitesse sont bien retranscrites –, mais on a l'impression de ne rien faire... On se retrouve à traverser vingt fois la même rampe, à partir à droite ou à gauche pour détruire des cibles qui ouvriront telle ou telle porte... Mais où est l'aspect vidéoludique? Dans les simili jeux de plates-formes et autres présentés en haut de l'écran? Non! De plus, vous ne disposez que de quatre tables, dont les thèmes sont des plus niais. La musique n'est à mes oreilles qu'un ramassis de bip et de sons de harpe, en un mot navrante. Franchement, aucun jeu de flipper n'est encore arrivé ne serait-ce qu'au pied de Dragon's Fury (ou Devil Crush, comme vous voulez...). Allez donc faire un tour au café du coin pour voir ce que donne Nightmare on Elm Street ou The Flintstones. Là, au moins, vous en aurez pour votre argent. Ma conclusion est simple: le flipper sur console a encore de gros progrès à faire...

ÉDITEUR: CODEMASTERS
DISTRIBUTEUR: ECUDIS
DISPONIBILITÉ: DÉCEMBRE
PRIX: D

FLIPPER
1-4 JOUEURS TOUR À TOUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: –

PRESENTATION 83%
Une balle déboule entre trois bumpers avant de tout exploser pour l'écran-titre. Ça décoiffe!

GRAPHISMES 87%
De beaux flippers très détaillés avec des effets de lumière et de balle.

ANIMATION 92%
Fluide et rapide, elle assume toutes les options de vitesse (5) et les niveaux de difficulté (3).

MUSIQUE 92%
Adaptée aux flippers: western, des îles, angoissante ou flonflons de fête foraine.

BRUITAGES 94%
Beaucoup de variété dans les bruitages selon le flipper choisi. Très réussis.

DUREE DE VIE 93%
Les options de base cumulées aux options de jeux internes assurent une longue durée de vie.

JOUABILITE 93%
Nickel, mais il faut être bon pour découvrir toutes les possibilités de chaque flipper...

INTERET 85%
Ces quatre petits flippers, très vifs, dissimulent plein de petits jeux, même des phases de plates-formes.

Eye of the Beholder

Eye of the Beholder avait fait un carton sur micro, il y a quelques années. En l'adaptant sur Mega CD, Sega était assuré d'avoir un jeu de rôles de qualité, conçu par des professionnels.

Derrière la grille de la porte, on peut voir le pied d'un monstre. Eye of the Beholder est un jeu vivant et réaliste.

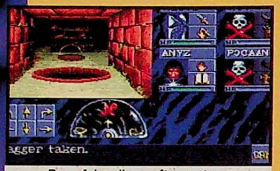
La création des personnages est très détaillée, ce qui permet de personnaliser totalement son équipe.

L'inventaire se fait grâce à une interface graphique très intuitive.

Ça va déménager sec à Waterdeep, la cité des gentils au cœur pur. Exaspéré par les forces du Mal, le conseil de ville a fait appel à une équipe d'aventuriers professionnels: magiciens, prêtres, guerriers en acier trempé, un peu voleur aussi (mais si peu!), vous êtes envoyés pour votre première mission... dans les égouts! Et les égouts de Waterdeep ont des airs de ruelles du Bronx à 4 heures du mat: kobold, squelettes, larves puantes... on est agressé en permanence. En plus, c'est un véritable chantier: trous béants, murs qui pivotent, plaques piégées, etc. Et ce n'est que le début. Il faut dire qu'on ne joue pas à Eye of the Beholder comme à un jeu de baston. Entre deux combats, prenez le temps de faire un feu de camp, de dormir, de réapprendre les sortilèges et de vous soigner. Petit à petit, vos personnages gagneront en puissance mais... les monstres aussi ! Sans parler du problème de la nourriture: difficile de castagner à bras raccourcis le ventre vide. Eye of the Beholder est un jeu complexe, reprenant les règles du célèbre Donjons & Dragons (un des meilleurs JDR sur papier), lui conférant une grande cohésion. La souris est largement préférable, bien que les programmeurs se soient décarcassés pour donner quelque chose de jouable au joypad.

CQFD

Dans Eye of the Beholder, la force brute ne suffit pas. De nombreux passages dans le jeu demandent un brin de jugeote. C'est d'ailleurs ce qui fait les bons jeux de rôles.



Pour faire disparaître ce trou, il faut lancer un objet...

... qui actionnera la plaque se trouvant juste derrière.

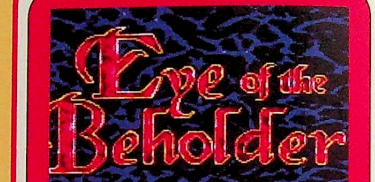
Les combats se déroulent en temps réel et non en tours de jeu. Il faut agir rapidement.

Rien de tel qu'une pause feu de camp. C'est l'occasion de réviser ses sorts et de guérir ses blessures.

AVIS — oui, mais...

MARC

Un vrai jeu de rôles sur console, estampillé 100% Donjons & Dragons, c'est un événement marquant. Attention, Eye of the Beholder ne fait pas partie de ces jeux débiles dans lesquels il suffit d'appuyer sur un bouton. Pour une fois, les petites cellules grises marchent à fond la caisse. À réserver, donc, aux plus matures d'entre vous. Mais, car il y a un mais, cette version de Eye of the Beholder aurait pu être améliorée pour exploiter les capacités du Mega CD: séquences cinématiques, voix off, etc. Heureusement, le jeu reste excellent. Je vous conseille grandement d'utiliser une souris.



SEGA/SEGA
PRIX: D
1 JOUEUR/JEU DE RÔLES

PRESENTATION	60%
L'introduction du jeu est sommaire et indigne du Mega CD.	
GRAPHISMES	80%
En dépit d'une fenêtre de jeu étroite, les graphismes se laissent regarder.	
ANIMATION	80%
Le déplacement dans les labyrinthes se fait pas à pas. Autrement, les sprites sont bien animés.	
MUSIQUE	88%
Très dynamique, la musique à elle seule donne une ambiance heroic-fantasy au jeu.	
BRUITAGES	78%
De bons effets mais, sur Mega CD, on peut, on doit même, faire mieux.	
DUREE DE VIE	90%
C'est un jeu de rôles, un vrai. On ne le termine pas si facilement, plusieurs journées sont nécessaires.	
JOUABILITE	70%
Mieux vaut avoir une souris. Le contrôle au pad est ingénieux mais il reste trop lent.	
INTERET	**86%**
Enfin un vrai jeu de rôles sur Mega CD. Les joueurs de Donjons & Dragons seront comblés.	

Les Ennuis Continuent!

ATTENTION !!! les Lemmings sont de retour dans de nouvelles aventures encore plus folles !

Guidez 12 tribus de Lemmings dans leur incroyable traversée et aidez-les à sauver leur île... et surtout leur peau !

- Un nouveau gameplay, de nouveaux personnages, des graphismes et des sons améliorés
- Plus de 120 niveaux rythmés par 15 musiques qui déménagent !
- Plus de 60 fonctions !
- Système de sauvegarde par mots de passe

SONY ELECTRONIC PUBLISHING
psygnosis

GAME BOY | MEGA DRIVE | SUPER NINTENDO

Psygnosis, Sony Building, 131 Avenue des Wagram, 75017, France

THE SECOND SAMURAÏ

A dos de cet animal, le Samouraï peut foncer s'il maîtrise le saut d'obstacles.

Des petits malins ont concocté un jeu qui mélange les genres, et donc multiplie les challenges. Ça n'a plus grand-chose à voir avec First Samurai et ses énigmes...

Le Samouraï revient dans un jeu de plates-formes, beat-them-up et réflexion; ça fait rêver... Enfin! c'est ce qu'annonce la fiche technique du jeu. Mais on a vérifié à fond ces alléchantes promesses! Ça démarre par un niveau rocailleux infesté de singes et d'hommes préhistoriques, et le Samouraï se dépêche de ramasser des options pour latter ce joli monde avec son bon vieux sabre. Celui-ci est donné par le parchemin blanc; le bleu rend invincible et le rouge dégomme en un éclair tous les ennemis à l'écran. Avec les pommes, les gigots (pour les vies) et les couteaux à lancer, les options sont quasiment au complet. Après cette phase de combat, où notre homme a montré une honnête palette de mouvements, on avance dans un secteur plus calme (plates-formes) avant d'être bloqué devant un voile électrique et scintillant. Il faut alors casser des vases bleus pour libérer des âmes, latter une grosse pierre pour tomber dans un sous-niveau, lancer des rochers pour atteindre les vases cachés et là, enfin, le voile disparaîtra! Après avoir compris ce principe, on arrive vite au boss, toujours plus facile à latter avec les petits couteaux. Puis c'est reparti dans le même style. Une bonne idée à l'origine qui aurait mérité d'être développée pour de vrai...

Une petite ruse: transportez la pierre le long du niveau pour la mettre sur ce trou. Accès ouvert à l'étage supérieur.

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Des promesses, toujours des promesses! Premier gros désappointement: le Samouraï ne peut pas se déplacer dans la largeur de l'écran, il avance sur une seule ligne, y livre ses combats, chope des rochers en marchant toujours sur cette ligne... Remarquez, on peut choisir sa ligne! Il y en a deux, prévues pour le mode 2 joueurs, avec une nana canon. Autre ombre au tableau, le Samouraï se déplace, certes, mais dans des décors répétitifs de rochers, cascades, lave et troncs d'arbre et on a l'impression qu'il tourne en rond. Côté combats, quelques prises ninja sont intéressantes mais ça reste très bourrin. Alors, pourquoi s'acharner à passer les niveaux, nombreux, et récolter les mots de passe? La réponse est sans conteste: pour la prise de tête et pour les boss, qui attisent l'intérêt du jeu.

PSYGNOSIS/SONY
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS

PRESENTATION	75%
Bon tableau d'options avec l'explication des icônes ramassées. Sinon, R.A.S.	
GRAPHISMES	84%
Des ennemis peu variés, des décors sympas mais répétitifs, et des boss réussis.	
ANIMATION	83%
Elle n'est pas délirante – le sprite avance sur une seule ligne –, mais les boss (eh oui!) sont bien fluides.	
MUSIQUE	78%
Nippons, les thèmes musicaux sont agréables et insignifiants.	
BRUITAGES	77%
Ce n'est pas la panacée. Le minimum pour les phases de combat plus quelques cris ennemis.	
DUREE DE VIE	78%
Le jeu n'est pas si facile que ça, mais la motivation manque pour reprendre une nouvelle partie.	
JOUABILITE	79%
Elle est honnête mais les mouvements de combat à mains nues ne sont pas très précis.	
INTERET	**79%**
Une bonne idée ce mélange de genres. Mais la réalisation reste limitée.	

QUE DE BOSS!

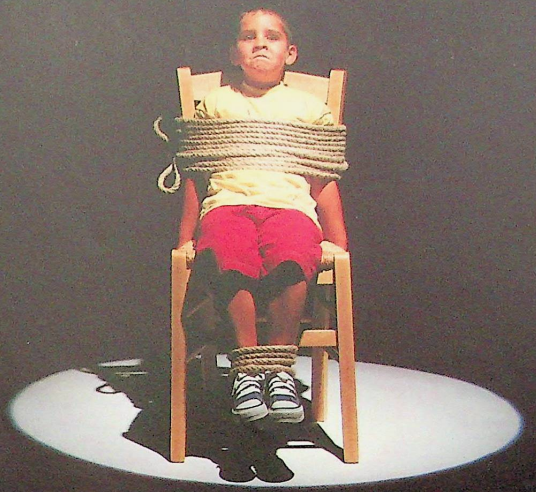
Le Samouraï rencontre des boss au milieu et en fin de niveau. Plutôt réussis, ces ennemis de taille se dégomment soit en combat à mains nues, soit aux petits couteaux, ou encore avec ruse...

La Tête de mort: quand ses yeux sont rouges, une avalanche de pierres tombent sur l'écran. Combat aux pieds ou aux couteaux.

Le Ninja cracheur de balles rouges rebondissantes. L'une des balles peut être récupérée. Jetez-la lui à la figure quand sa bouche est ouverte.

Une tête vulnérable quand ses deux parties s'assemblent. Renvoyez trois fois ses blocs bleus pour l'atteindre.

Des électrons colorés s'assemblent. Attendez que des molécules se forment pour les exploser.



Votre petit frère regrettera longtemps d'avoir échangé vos anciens jeux Sonic.

Sonic & Knuckles

Dans Sonic & Knuckles, il vous suffit de choisir d'être Sonic ou Knuckles pour ne plus avoir le même jeu. Et si par chance, votre petit frère n'a pas encore échangé vos jeux Sonic 2 et Sonic 3, vous saurez alors à quel point Knuckles peut métamorphoser ces jeux.

SEGA

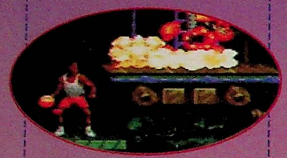
C'est plus fort que toi

MICHAEL JORDAN

CHAOS IN THE WINDY CITY

MIEUX VAUT AVOIR LES BALLES QUE LES BOULES

Pour avancer dans ce jeu difficile, il faut se familiariser avec les multiples options de balles (une dizaine). Certes, l'orange de base est toujours efficace (plus ou moins rapidement), mais se montrer capable de choisir en un clin d'œil la balle qui dégomme un ennemi particulier peut s'avérer vital pour Michael! Par ailleurs, dès le laboratoire (soit la troisième zone), il vous faudra gérer les pouvoirs des balles rebondissantes pour actionner des interrupteurs derrière des courants électriques, par exemple... Jordan, il a toujours cent balles...



La main au feu avec cette balle qui explose au sol en créant une traînée de feu.

Ah! la violette, il faut la maîtriser pour actionner certains interrupteurs ou frapper des ennemis dans le dos...

Un bruitage expressif de boulet pour cette balle en acier qui détruit les sols en un coup et fait trembler les ennemis.

Une balle givrante qui enferme les ennemis dans un bloc de glace et laisse au sol un nappage dérapant.

Au début, on se dit: "Bof, encore un jeu de plates-formes de base avec un champion vedette pour faire vendre..." Mais ces réflexions désabusées font rapidement place à l'enchantement devant la qualité du jeu et ses actions "rebondissantes"!

Ex-champion NBA, Michael Jordan aime le sport (certes), le basket plus précisément (qui l'eût cru?), et se prête volontiers au jeu fructueux de la pub! Les céréales et la boisson énergétiqu qui le ravitaillent au cours du jeu peuvent en témoigner (on les retrouve aussi au-dessus des scores, entre chaque niveau)... De même pour Nike, qui a droit à quelques touchants témoignages (extrait d'un dialogue avec un pote sauvé: "Elles sont cool, tes Nike, Jordan!"). Dans ce jeu dédié au sponsoring, Jordan, armé de sa balle aux vertus changeantes, traverse la ville pour libérer les membres de son ex-équipe, enlevés par le Dr Max Cranium. Ce savant fou veut à tout prix qu'ils rejouent pour lui. Mais, comme lui répond Michael: "J'suis à la retraite, j'ai dit!" Au moins, c'est clair. Dans chaque niveau, la star affronte des ennemis classiques, comme des araignées ou des zombies, mais aussi des robots démentiels et des personnages de BD, souvent déformés de façon hilarante! Il doit toujours libérer un ami qui le conseillera dans ses attaques et la démarche à suivre. Mais ces diables de sportifs sont bien cachés dans les recoins de ces niveaux labyrinthesques, dotés d'une multitude de portes, pour lesquelles il faut une foule de clefs diverses, que vous vous procurerez dans plein d'endroits... Il y a encore des tourbillons, façon "Quatrième Dimension", qui ouvrent des Bonus Stage où la vitesse est de rigueur; des niveaux à parcourir de nouveau plus tard si l'on a oublié un membre de l'équipe en route (et comme ça fourmille de salles secrètes, ça prend du temps)... Mais on s'accroche aux baskets du champion, on traque le mot de passe et on persévère.

Les clefs sont en métal ou magnétiques: elles donnent accès à des bonus et ouvrent les impasses.

C'est un jeu cool et pas raciste: on sauve aussi des Blancs.

Michael, tu entres dans la "Quatrième Dimension", essuie tes Nike sur le paillasson.

AVIS — oui!

ELVIRA

Il faut bien l'avouer, au début je n'étais pas emballée: les graphismes sont beaux mais se répètent au sein d'une même zone, Michael est très bien animé avec pas mal de mouvements... mais j'avais peur d'une action gadget comme on nous en sert souvent avec des champions pour prétexte... Grosse erreur: Michael est sans conteste le roi des balles, chacune ouvrant à de nouvelles possibilités du jeu, des raccourcis sauvages à la stratégie pure! C'est vrai qu'il faut se servir de tous les boutons, plus Start et R! Une gestion difficile en cas d'urgence mais, comme le jeu est dur dans son ensemble, le tout est logique. Pour joueurs confirmés.

Zombie.

Le premier boss.

Robot au bras long.

Eau et électricité...

Araignée d'or.

Il vous a à l'œil.

L'acrobate.

Balle piégée.

Gare à son flash!

Sportif, première vision.

Après un coup, nouvelle tronche...

Serpent.

ÇA TOURNE AU CARTOON!

Au début, les ennemis sont assez classiques... Si ce n'est que les araignées se divisent en trois petites (sauf si vous avez LA bonne balle...) ou que les zombies balancent leur tête sur vous, en visant bien, en plus. Et puis, ça tourne au cartoon avec des bons-hommes blancs sur un fil, un boss Bibendum très bien animé, des savants fous sur une roue, un gros sportif qui se déforme, des photographes qui aveuglent l'écran, des options de balles piégées en petits robots... La pointe de délire du champion ou des programmeurs? Et d'abord, sont-ils dopés?

AVIS — oui!

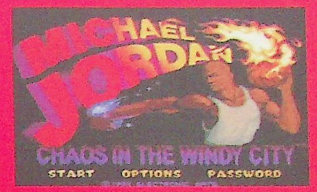
SPY

Oublions un peu le côté "brouzouf" lié à l'exploitation de Michael Jordan pour mettre en lumière le contenu de cette cartouche. Musique tout à fait dans le ton, sprite principal bien animé et ambiance générale tout ce qu'il y a de plus acceptable: il n'est pas mal du tout, ce jeu de plates-formes. Assez difficile, bien réalisé (bien que peu coloré), il met en scène un personnage aussi maniable que ce bon vieux Mario. De facture classique, Michael Jordan Adventures est un jeu de qualité. Même si le moment n'est pas idéal pour le sortir (vu la qualité des softs concurrents),c'est incontestablement une bonne surprise pour cette fin d'année.

Un mot de passe pervers car composé de onze lettres (...). Mais il est surtout très énervant quand on l'obtient enfin après avoir combattu le boss, avec sa dernière vie, et que l'on se rend compte qu'il faudra donc se taper toute la zone suivante avec une unique vie... à moins de recommencer, en espérant obtenir un meilleur résultat.

Les paniers en verre font office de repères dans le niveau.

Michael dans le métro: on apprécie la lumière et la vie supplémentaire.



ÉDITEUR: OCEAN
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: –

PRESENTATION 78%
Rien de terrible sinon l'as du basket et aucune démo.

GRAPHISMES 93%
Le sportif est réaliste, certains monstres sont originaux et les balles et boss très bien rendus.

ANIMATION 93%
Fabuleux. La qualité de Sonic en course de voitures, avec, en prime, des objets 3D.

MUSIQUE 89%
Plutôt inquiétante, il s'agit de créations d'ambiance.

BRUITAGES 93%
Mis en avant, ils le méritent tant ils sont variés et plaisants.

DUREE DE VIE 93%
Un jeu difficile d'une trentaine de niveaux et des mots de passe pervers.

JOUABILITE 89%
A la hauteur de vos réflexes et de votre mémoire...

INTERET 91%
Un jeu de plates-formes difficile et original aux multiples challenges.

Jimmy White's WHIRLWIND SNOOKER

Décidément, la Megadrive vise un public de plus en plus mature. En attendant Doom sur 32 X, voici Jimmy White's Whirlwind Snooker. Ce jeu entièrement réalisé en 3D temps réel relève de l'exploit technique. Pourtant, son incroyable réalisme risque d'en dérouter plus d'un.

Qui a dit qu'il fallait absolument se ruiner la santé et le porte-monnaie dans une salle obscure pour un partie de snooker? Ou, pis encore, mettre jusqu'à ses derniers deniers dans une table de billard encombrante? Maintenant, avec une simple Megadrive et pour le prix d'une cartouche, vous pouvez jouer au snooker tranquillement chez vous. Merci qui? Archer Maclean, bien évidemment. Ce génial Anglais, programmeur indépendant de son état, a réussi un tour de force: maîtriser la 3D temps réel sur Megadrive. Ce n'est pas un must de l'esthétisme, certes, mais cela permet de calculer mathématiquement la trajectoire des boules et de reproduire tous les effets possibles et imaginables avec une queue de billard. Massé, effet rétro, à droite, à gauche, coulé, tout y est. Quand on sait que le programme a été développé en étroite collaboration avec Jimmy White, grand champion de snooker devant l'éternel, on ne peut douter du réalisme obtenu. D'autant plus que tout a été fait pour faciliter la vie du joueur. A partir d'un tableau de commandes aux icônes imagées, tous les paramètres de jeu sont controlés. La caméra virevolte, zoome à volonté, passe de boule en boule et explore jusqu'au moindre recoin de la table de billard. Pour aider les novices (et Dieu sait s'ils en ont besoin), une ligne directrice affiche la trajectoire de la boule blanche. L'ordinateur, quant à lui, se charge de compter les points et se révèle un excellent adversaire. Les règles du jeu peuvent sembler nébuleuses mais ne vous inquiétez pas, cette première impression se dissipe au bout de quelques parties.

LES COUPS QUI TUENT

Non, il ne s'agit pas de coups spéciaux à la SF II mais de Trick Shots, comme on dit de l'autre côté du Channel. Dans ce mode de jeu, vous devez trouver le coup idéal pour rentrer toutes les boules.

Le coup le plus impossible du monde. En une fois, essayez de rentrer toutes les boules.

AVIS *oui!*

MARC

Quelle claque, ce jeu! Moi qui suis un fan de billard, je suis complètement soufflé par le réalisme de Jimmy White's Whirlwind Snooker. Le jeu est aussi difficile que si vous jouiez pour de bon (c'est peut-être d'ailleurs son problème). Techniquement, cette cartouche est un exploit. Cela étant dit, si vous n'avez pas une expérience préalable du billard, vous allez ramer comme un galérien. Il y en a, à la rédaction, qui ne touchent pas une bille sur ce jeu et qui s'empressent de rejeter la faute sur de soit-disant "lacunes" dans la réalisation. La vérité, c'est qu'ils ne feraient pas mieux sur une vraie table de snooker. Alors tenez-vous-le pour dit: à moins d'être un vrai amateur de snooker, continuez à jouer à Side Pocket.

Pour vous aider, n'hésitez pas à utiliser la ligne directrice.

Menu vertical ou horizontal, les joueurs ont le choix. L'ordinateur préfère le vertical.

Petit délire dans cette réalisation hyper technique: des mouches se posent sur l'écran.

Avez-vous déjà essayé de grimper au plafond pour avoir une vue aérienne du jeu? Sur Megadrive, pas besoin d'escabeau.

Bel exemple d'ouverture classique. Observez le jeu de l'ordinateur, c'est le meilleur moyen d'apprendre.

VIRGIN/VIRGIN
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SNOOKER

PRESENTATION	**90%**
L'interface de jeu est sobre, pratique. En un mot: efficace.	
GRAPHISMES	**60%**
Ils ne sont pas spectaculaires, mais le jeu y gagne en jouabilité et en animation.	
ANIMATION	**95%**
Archer Maclean a réussi l'impossible: faire de la 3D fluide et rapide sur Megadrive.	
MUSIQUE	**20%**
Il n'y en a pas. De toute manière, elle aurait nui à la concentration du joueur.	
BRUITAGES	**60%**
Dans le style minimaliste: des applaudissements, les boules qui s'entrechoquent...	
DUREE DE VIE	**95%**
Virtuellement infinie, en tout cas pour les fans de snooker.	
JOUABILITE	**85%**
La souris est préférable au joypad. Ce dernier s'en sort cependant fort honorablement.	
INTERET	**95%**
Un jeu génial, incroyablement réaliste, ce qui le rend d'autant plus complexe. A ne pas mettre entre toutes les mains.	

Amateurs de fourchettes, spécialistes des extra ball ou expert des blocages de l'extrême, vous tenez entre vos mains le premier jeu de flipper entièrement digitalisé. Plus question de faire joujou. Avec SUPER PINBALL, vous accédez au top du savoir faire Nintendo : graphismes hyper réalistes, toucher de balle unique, effets sonores saisissants... Toutes les conditions sont réunies pour que la jouabilité du flipper soit enfin exploitable à 100% sur console.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo (1,27 F/mn)

SYNDICATE

Issu de la version PC, Syndicate est un jeu qui vous plonge dans une histoire glauque et cruelle, décrivant un monde proche de celui de "Blade Runner", chef-d'œuvre incontesté de la science-fiction "réaliste".

L'action se situe dans un futur relativement proche: l'Ordre du Nouveau Monde, une sorte d'ONU de l'avenir, voit ses pouvoirs diminuer peu à peu. Cette décadence est due à l'action de syndicats du crime, qui usent de techniques morbides pour contrôler les populations: milices armées composées de cyborgs, drogue, et contrôle financier (impôts). Chaque syndicat est indépendant et cherche à étendre son pouvoir sur le monde entier. Votre rôle consiste à diriger l'un d'eux. Deux objectifs principaux devront être atteints: affaiblir les syndicats ennemis et étendre votre influence sur le plus grand nombre de territoires. Au total, vous devrez opérer sur cinquante territoires, chacun constituant une mission. Vous prendrez donc le contrôle de quatre cyborgs, qu'il vous faudra avant tout configurer avec des armes et des implants cybernétiques. Il vous faudra ensuite les promener sur un territoire limité, que vous pourrez contempler dans sa totalité en appuyant sur la touche Pause de votre joypad. Cette dernière option vous permettra également de repérer vos ennemis, et de gérer en conséquence les actions de votre équipe. Une fois une mission réussie, vous pourrez investir l'argent gagné dans de nouveaux "outils de travail" ou dans la construction d'armes dévastatrices.

A droite de l'écran se trouve la liste des armes actuellement diponibles. Un clic sur une icône permet d'obtenir la liste des implants cybernétiques.

ARMES ET IMPLANTS CYBERNÉTIQUES

La carte montre tous les territoires à conquérir.

Voici un échantillon des acquisitions que vous pourrez effectuer avant chaque mission. Il faut savoir qu'à chaque mission réussie, vous obtenez un plus grand choix d'armes. Bien entendu, votre shopping est limité par la somme dont vous disposez. Les implants cybernétiques augmentent les capacités de vos personnages : vitesse, réflexe...

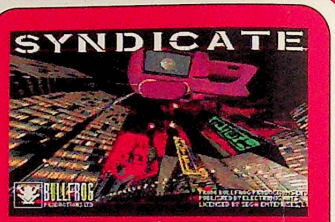
Votre milice rencontre un groupe ennemi. Bonjour l'ambiance !

Les robots-justiciers ne doivent pas être ignorés, ils sont très dangereux.

AVIS — oui!

PETER

Soyons réalistes: Syndicate est une cartouche réservée aux plus âgés d'entre vous. Son utilisation est très complexe et l'atmosphère est plutôt violente. Bien sûr, la réalisation n'est pas comparable à celle de la version PC: graphismes imprécis, animation cahoteuse et bande-son tout juste supportable. Mais l'intérêt demeure, heureusement! Les stratégies qu'emploieront vos cyborgs devront, dans les niveaux élevés, être élaborées avec soin. De plus, le maniement des personnages est très complet: taux d'adrénaline, intelligence et perception de l'entourage devront être gérés au mieux pour optimiser vos cyborgs.



ELECTRONIC ARTS/ELECTRONIC ARTS

PRIX: E

1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/STRATÉGIE-ACTION

PRESENTATION	79%
La fameuse intro en 3D est toujours là, mais moins belle que sur PC!	
GRAPHISMES	74%
Les personnages ressemblent à des gnomes hideux et les décors manquent de finesse.	
ANIMATION	72%
Le scrolling du décor est plutôt poussif. A force, cela devient énervant.	
MUSIQUE	77%
Un fond sonore stressant mais qui colle bien à l'ambiance	
BRUITAGES	80%
Bien que peu nombreux, les bruitages d'explosions et de tirs sont de bonne qualité.	
DUREE DE VIE	95%
Cinquante niveaux et une grande difficulté!	
JOUABILITE	80%
E.A. a réussi à condenser la douzaine de commandes sur les quatre boutons de la MD.	
INTERET	**83%**
Malgré une réalisation médiocre, Syndicate garde tout son intérêt grâce à la complexité des stratégies et à la diversité des missions qu'il propose.	

LEADER GAMES

COMMANDE EXPRESS
48 06 68 30
Règlement CB
LIVRAISON SOUS 48 H

13 bd Voltaire - 75011 PARIS - Métro : Oberkampf ou République

(1) 48 06 68 30

Du MARDI au SAMEDI de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le LUNDI de 14 h à 19 h 30.

NOUS RACHETONS TOUS JEUX ET CONSOLES AU PLUS HAUT COURS

LEADER GAMES
LE SPECIALISTE DES JEUX

2990 F

3290 F

TEL.

TEL.

POUR TOUS ACHATS SUPERIEUR A 1000F CASSETTE VIDEO "LE RETOUR DE BROLY" OFFERTE
* OFFRE NON CUMULABLE

SUPER-NINTENDO

STUNT RACE FX	449 F
SPARKSTER	369 F
ACTRAISER II	369 F
INDIANA JONES	399 F
RETOUR DU JEDI	399 F
STREET RACER	399 F
MORTAL KOMBAT II	439 F
MARIO KART	199 F
F-1 POLE POS.II	399 F
DRAGON	369 F
BOMBERMAN II	399 F
LION KING	349 F
VORTEX	399 F
EARTHWORM JIM	399 F
SECRET OF MANA	449 F
LES SCHTROUMPFS	389 F
FIFA SOCCER	349 F
SUPER METROÏD	399 F
MEGA MAN X	399 F
LIVRE DE LA JUNGLE	399 F
SAMOURAÏ SPIRIT	449 F
PITFALL	449 F
ANIMANIACS	399 F
SAILOR MOON	449 F
MICKEY MANIA	449 F
SHAQ FU	389 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
MICHAEL JORDAN	449 F
GHOUL PATROL	399 F
NBA LIVE 95	389 F

SUPER NES (USA)

SOCCER SHOOT OUT	399 F
BREATH OF FIRE	399 F
SUPER ST. FIGHTER II	449 F
BLACK THORNE	399 F
ILLUSION OF GAIA	449 F
DONKEY KONG COUNTRY	449 F
DEMON'S QUEST	449 F
FINAL FANTASY III	449 F
VORTEX	449 F
CAPT. COMMANDO	449 F
BONKERS	399 F
GREAT CIR. MISTERY	399 F
WORLD HEROES II	399 F
AERO THE ACROBAT II	399 F
BUBSY II	399 F
ROBOTREK	399 F
EARTH WORM JIM	449 F

NEO-GEO/CD

NEO-GEO CD	3290 F
NEO GEO (OCCASION)	990 F
JOY NEO GEO	TEL.
CD ART OF FIGHTING II	419 F
CD SAMOURAI SPIRIT	419 F
CD SIDE KICK II	419 F
CD FATAL FURY SPECIAL	419 F
CD LAST RESORT	379 F
CD ART OF FIGHTING	379 F
CD AERO FIGHTER II	419 F
CD TOP HUNTER	419 F
CD KING OF FIGHTERS'94	419 F
SAMOURAÏ SPIRIT II	TEL.
KING OF FIGHTERS' 94	TEL.

OFFRE SPECIALE
NEO-GEO CD + KING OF FIGHTERS' 94
3590 F

MEGADRIVE

SYSTEM 32X	TEL.
VIRTUA RACING (32X)	TEL.
STAR WARS (32X)	TEL.
SUPER STREET FIGHTER II	449 F
URBAN STRIKE	349 F
MORTAL KOMBAT II	399 F
SONIC & KNUKLES	399 F
SHINING FORCE II	449 F
BUBSY II	399 F
FLINK	399 F
FIFA 95	379 F
LION KING	429 F
SPARKSTER	449 F
SAMOURAÏ SPIRIT	TEL.
ANIMANIACS	399 F
PROBOTECTOR	399 F
MISTER NUTS	399 F
EARTH WORM JIM	429 F

SUPER-FAMICOM

SAMOURAI SPIRIT	499 F
FATAL FURY SPECIAL	389 F
DRAGON BALL Z IV	349 F
SUPER METROID	249 F
RANMA 1/2 IV	199 F
MUSCLE BOMBER	299 F

3 DO

CONSOLE 3 DO SECAM	2990 F
FIFA 95	379 F
SAMOURAI SPIRIT	TEL.
VR STALKER	379 F
ROAD RASH	379 F
SLAYER	379 F
THEME PARK	379 F
MEGA RACE	379 F
SUPER STREET FIGHTER	TEL.
STAR WARS	TEL.
JAMMIT	379 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
ECCO THE DOLPHIN	TEL.
VIRTUA FIGHTER	TEL.
VIRTUA COP	TEL.

SONY PS-X

SONY PS-X	TEL.
RIDGE RACER	TEL.
TOSHINDEN	TEL.
KING'S FIELD	TEL.
ALIEN TRILOGY	TEL.
DUEL	TEL.

AUTRES TITRES ET CONSOLES NOUS CONTACTER

GOODIES & VIDEOS

FIGURINES SUPER BATTLE COLLECTION DE 1 à 10 :119 F
CARDASS, POSTERS, MANGAS, VIDEOS ET AUTRES ARTICLES EN VENTE EN BOUTIQUE.
LE RETOUR DE BROLY (ORIGINAL PAL) :149 F
CASSETTES VIDEOS ORIGINALES PAL DE 1 à 9 : 99 F l'unité

CASSETTES VIDEO DBZ EN FRANCAIS :

- N°1 : A LA POURSUITE DE GARLIC	149 F
- N°2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F
- N°3 : LE COMBAT FRATRICIDE	149 F
- N°4 : LA MENACE DE NAMEC	149 F
- N°5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F
- N°6 : 100000 GUERRIERS DE METAL	149 F
- N°7 : L'OFFENSIVE DES CYBORGS	149 F
- N°8 : BROLY LE SUPER-GUERRIER	149 F

ou 500 F LES QUATRES AUX CHOIX

BON DE COMMANDE
A renvoyer à LEADER GAMES,13 bd Voltaire - 75011 PARIS (ou sur papier libre)

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
VILLE : CP : |_|_|_|_|_|
TEL :

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (jeux et accessoires : 30 F/ Consoles : 50 F)	+ F
TOTAL A PAYER	F

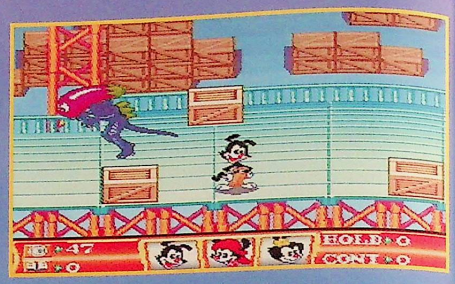
REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ MANDAT LETTRE
❑ CARTE BLEUE : BANQUE :
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION : |_|_| |_|_|
SIGNATURE (obligatoire) :

LIVRAISON COLISSIMO 24/48 H dans la limite des stocks disponibles
Prix ou offres révisables sans préavis- Ces prix ne sont valables que pour la Vente par correspondance.
C - 3H RCS PARIS B 392 374 649

ANIMANIACS

Toutes les scènes du dernier film à succès des studios ACME ont été volées par Pinky et les Brain. L'occasion pour Yakko, Wakko et Dot, trois chatons délurés, de visiter les décors de films mythiques tout en cherchant les vingt-quatre cahiers du script.
Un jeu totalement différent de la version MD.

Le gardien des studios est toujours là, qui veille: c'est votre plus grand ennemi, souvent responsable de la disparition d'un membre de votre équipe. Car il n'y a pas un héros mais trois dans Animaniacs! Vous choisissez le leader et les deux autres le suivent partout ou le rejoignent sur demande. Selon la difficulté du lieu, vous changez de leader en fonction des capacités propres à vos personnages, par exemple la longueur du saut. Quand le leader se fait choper ou tombe dans le vide, vous recommencez au début du niveau avec les deux autres. Et ainsi de suite, jusqu'au Game Over... A moins d'avoir ramassé un maximum de jetons, et donc lancé à plusieurs reprises le jackpot situé en bas de l'écran. Une combinaison de trois amis donne des pièces ou... un Continue! Dans certains endroits, vous pourrez obtenir plus de dix Continue! De quoi vaincre toutes les difficultés. Mais il ne suffit pas de traverser tous les studios: à quoi ça vous sert d'atteindre la fin d'un lieu si vous n'avez pas dégoté de cahier? Il vous faut trouver les vingt-quatre "livres" pour finir en beauté le jeu, et ils sont très bien cachés... Pour progresser, les Animaniacs peuvent attraper des objets et les jeter sur les ennemis, pousser des meubles permettant de grimper, accélérer et briser les obstacles et, surtout, monter sur les épaules des deux autres pour parvenir au sommet. Les surprises regorgent dans les studios ACME, avec des parodies de "Tarzan", "Alice au pays des Merveilles", "Indy", "Jurassic Park", "Alien", "Le Magicien d'Oz"... Une nouvelle version marquée du sceau de l'humour et de la recherche.



Alien accompagné de ses "méduses" dans le studio de science-fiction. Il précède la soucoupe de "Rencontre du 3e type", le robot de "Terminator" et un clin d'œil à "E.T.".

Le studio aquatique est l'occasion de muscler ses bras.

ADVENTURE STUDIO

Tout! Vous saurez tout sur les trucages de vos films préférés, revus et corrigés par l'humour Animaniacs, bien sûr...

Oui, c'est le tyrannosaure de "Jurassic Park"! Evitez ses pieds sous peine de finir en pâté.

Dégommez les superbes poings de King Kong en envoyant des noix sur le moteur.

La jungle de Tarzan, ses lianes et son crocodile affamé.

Indy dans le temple aztèque, puis dans son wagonnet: un parcours difficile.

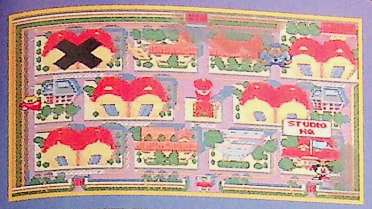
FANTASY WORLD

Suivez le lapin d'Alice, toujours pressé: il vous indique la route à prendre pour éviter les arbres. Les Animaniacs, à cheval sur un balai lancé à grande vitesse, sillonnent l'écran et sautent par-dessus les troncs coupés.

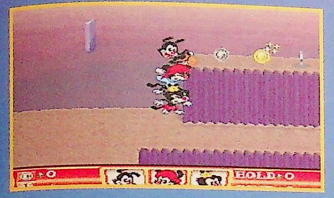
AVIS oui!

PANDA

Après les Tiny Toons, ce sont les Animaniacs qui débarquent au pays ACME. Et s'ils sont trois en même temps à l'écran, on n'en dirige bien sûr qu'un à la fois. Si l'un vient à disparaître, il vous reste toujours les deux autres. Avec cet avantage qu'ils peuvent se monter dessus pour accéder à des plates-formes plus élevées, et ainsi esquiver certains monstres. Les graphismes sont jolis, avec des couleurs chatoyantes rappelant la série. Si ce jeu est d'un humour délirant, il n'en est pas pour autant facile... Le but du jeu étant de ramasser des livres, vous pouvez finir un niveau sans avoir progressé d'un pouce. D'une maniabilité excellente, Animaniacs, si vous aimez le genre, est fait pour vous.



La carte des studios: quatre premiers endroits sont à explorer, des plateaux de science-fiction et d'aventure en passant par les studios Aquatic et Fantasy. Plus tard, le studio HQ, celui de leur boss, deviendra accessible. Sauf s'il vous manque des scènes...

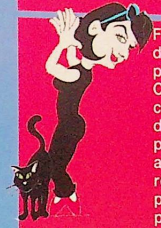


Et voici le clou du spectacle, avec la pyramide familiale: rien de tel pour accéder aux étages ou se sortir de situations difficiles.

Subjugué par l'infirmière, Wakko bave littéralement et ne bouge plus (un faux air à la Niiico...).

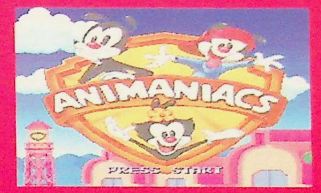
La tour centrale permet d'aller délivrer vos copains, qui se sont fait choper par le gardien. Encore faut-il arriver au sommet...

AVIS oui!



ELVIRA

Fou, le nombre d'actions effectuées par nos trois lurrons. Certes, ils n'ont pas, comme sur la Megadrive, leur propre pouvoir, ce qui amoindrit l'aspect réflexion face aux pièges. Mais ce n'est pas regrettable car la version SNIN est d'un tout autre intérêt: des niveaux longs et difficiles composés à 100% de références cinématographiques. Les héros nagent sur des radeaux, montent dans la soucoupe de "Rencontre du 3e type", s'accrochent à des lianes, roulent dans les wagonnets d'Indy, combattent Alien (constitué de deux aubergines...), le robot de la fin de "Terminator"... Chaque lieu offre son lot d'actions variées. Les effets graphiques sont aussi très réussis, avec un scrolling différentiel qui en jette et une vision en 3D qui fait qu'on saute souvent dans le vide et non à l'endroit prévu... On s'habitue vite. Une dernière chose: je remercie les concepteurs de ces mots de passe toujours très "simples" qu'ils nous ont concoctés: neuf dessins à inscrire sur une feuille et la prise de tête pour le composer, le pied...



ÉDITEUR: KONAMI
DISTRIBUTEUR: KONAMI
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: À GAGNER

PRESENTATION 89%
Un écran-titre sans intérêt, mais un petit dessin animé sympa, style "Mission impossible", pour raconter l'histoire.

GRAPHISMES 92%
Fournis, variés et bien colorisés. Ils parodient toujours un film à succès.

ANIMATION 92%
Aucun ralentissement, même à grande vitesse. Très fluide avec un effet 3D des décors bien rendu. Quelques clignotements.

MUSIQUE 88%
"Cartoonesque" à souhait, en accord avec chaque niveau. Thèmes de films repris.

BRUITAGES 88%
Peu nombreux mais bien rendus.

DUREE DE VIE 90%
Un jeu difficile avec des Continue à gagner à la loterie: certains niveaux rapportent un max de jetons pour un max de Continue.

JOUABILITE 90%
Beaucoup d'actions à maîtriser, mais une bonne ergonomie sur le paddle.

INTERET 91%
Un jeu de plates-formes original, très varié et plein d'humour, enrobé d'une bonne difficulté.

DINO DINI'S SOCCER

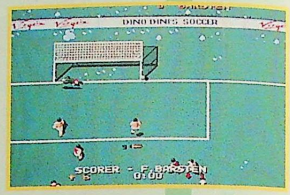
Sortez les packs de bière, voici un nouveau jeu de foot! Vous vous souvenez de Kick Off? Eh bien, c'est le même programmeur qui nous a concocté ce Dino Dini... Alors, accrochez-vous au pad, ça décoiffe.
En passant, Dino Dini, c'est le nom du programmeur du jeu. Mégalomanie? Voyons plutôt. Une des grandes qualités de ce foot tient à ce que l'on peut choisir un défilement horizontal ou vertical du scrolling. C'est presque deux jeux en un! Par ailleurs, l'option Ralenti s'enclenche automatiquement à chaque fois qu'on marque un but – les modestes peuvent l'abréger grâce à un bouton. Sympa et fort bien pensé. A l'attention des nostalgiques, une option Zoom est prévue qui vous permet de réduire vos personnages à la taille de fourmis. Pour les acharnés, un mode Arcade est intégré, où l'on affronte des équipes de plus en plus fortes. Mais attention aux fautes! Elles sont sanctionnés par des cartons, ou, plus original, par un avertissement (figuré par un carton bleu).

DEUX JEUX EN UN

Les deux vues disponibles sont toutes les deux très sympa. Elles relancent l'intérêt: vous croyez connaître le jeu par cœur, et hop! on change tout!

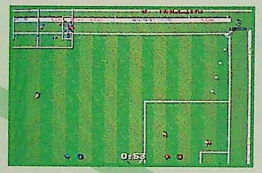
L'angle de vue que je préfère.

Version horizontale, avec un terrain mouillé en plus!



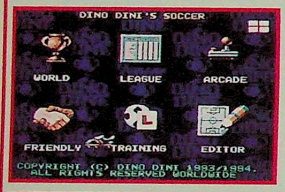
Dans la vie d'un ballon, c'est le but.

Lors des corners, les joueurs sont vus de loin puis, le ballon se rapprochant des buts, de près.



LES OPTIONS

Comme il est actuellement d'usage, de nombreuses options sont disponibles. Il y a bien autre chose à faire qu'enchaîner les parties de ballon rond.



L'icône de sélection est une chaussure, c'est le pied!

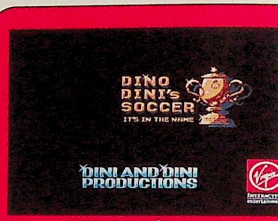
Un petit peu d'entraînement avant d'aller jouer dans la cour des grands!

Quelques statistiques, comme dans "L'Equipe du dimanche". Maintenant, vous pourrez analyser vos parties.

AVIS *oui!*

PANDA

Ce jeu a beaucoup d'atouts , ne serait-ce que le fait de pouvoir changer le défilement du scrolling. Après avoir compris qu'il ne faut pas courir trop vite, ça va mieux. Sinon, on laisse le ballon derrière soi au moindre changement de direction. Il suffit de savoir ralentir au bon moment. Un mode Entraînement est prévu, dans lequel vous pourrez préparer des actions sans que des adversaires viennent vous importuner. C'est une option très utile pour ceux qui n'ont pas l'habitude de ce genre de jeu de foot. Le seul point faible se situe au niveau de l'ambiance. La musique et les bruitages ne soutiennent en rien l'action. Nous, on aime quand même!



VIRGIN/VIRGIN
PRIX: F
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/SIMULATION SPORTIVE

PRESENTATION	70%
Ben, un titre, et puis c'est tout...	
GRAPHISMES	88%
Assez sympa, surtout si l'on joue en mode Arcade.	
ANIMATION	90%
C'est très rapide, ça bouge bien, un des points forts du jeu.	
MUSIQUE	65%
Médiocre, comme dans beaucoup de jeux de sport.	
BRUITAGES	70%
Un peu moins médiocres que la musique.	
DUREE DE VIE	85%
De nombreux tournois. Ça vous dit de qualifier la France pour le mondial 94?	
JOUABILITE	80%
Si vous n'avez pas l'habitude des Kick Off, comptez un petit temps d'adaptation.	
INTERET	**89%**
Avec un petit peu d'entraînement, vous arriverez à faire de belles actions. Allez les bleus!	

3615 Consol Plus

Les meilleurs prix du marché sur ces produits
Moins cher c'est pas posssible et si tu trouves?
ON S'ALIGNE*
* dans la limite des stocks disponibles
NOUS LA CONCURRENCE ON AIME

Les frais de port : c'est nul! 0 Francs*
* à partir de 100 Francs d'achat

Depuis 4 ans déjà ...
petits prix + port gratuit
=
Les moins chers de France

NOUVEAUTES MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	369 F + 0F
FLINK	395 F + 0F
DRAGON	395 F + 0F
NBA LIVE 95	395 F + 0F
INTERNATIONAL RUGBY	395 F + 0F
LE ROI LION	429 F + 0F
SONIC ET KNUCKLE	429 F + 0F
EARTHWORM JIM	449 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

SUPER GAME BOY	369 F + 0F
STREET RACER	429 F + 0F
SECRET OF MANA (VF)	449 F + 0F
EARTHWORM JIM	449 F + 0F
SHACQ FU	449 F + 0F
LE ROI LION	449 F + 0F
NBA JAM TOURNAMENT	479 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD

SAMOURAI SPIRIT 2	419 F + 0F
KING OF FIGHTER 94	419 F + 0F
SUPER SIDEKICK 2	419 F + 0F
AEROFIGHTER 2	419 F + 0F
PLUS TOUS LES AUTRE A	419 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

FIFA SOCCER	375 F + 0F
SYNDICATE	375 F + 0F
NEED OF SPEED	375 F + 0F
MAGIC CARPET	375 F + 0F
ORION OFF ROAD	375 F + 0F
THEME PARK	375 F + 0F
STREET FIGHTER X	375 F + 0F
DRAGONS LORE	375 F + 0F
SAMURAI SHODOWN	375 F + 0F

NEO GEO CD + 2 PADS	3390 F + 0F
3 DO (EURO) + 1 JEU	2990 F + 0F
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	2190 F + 0F
MEGA CD + 1 JEU	1590 F + 0F
PSX SONY	ELLE EST LA !!!
SATURN	ELLE EST LA !!!
NEC FX	ELLE EST LA !!!

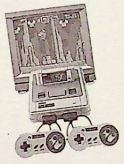
129 F
CASSETTES VHS
Versions Originales : DOC EIGUI - LE RETOUR DE BROLY
NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC	149 F + 0 F	5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F	6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
3 : LE COMBAT FRATICIDE	149 F + 0 F	7 : LES CYBORG LE REVANCHE	149 F + 0 F
4 : NAMEC	149 F + 0 F	8 : BROLY LE SUPER GUERRIER	149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

Elle est enfin arrivée !

La 32 X disponible dès maintenant



Le N° 1 de L'ANIMATION

TOP DU MOIS MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE	395 F + 0F
PIT FALL	395 F + 0F
PROBOTECTOR	395 F + 0F
SHAQ FU	395 F + 0F
SHINING FORCE 2	429 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + SONIC 2	699 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	989 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

DONKY KONG COUNTRY	449 F + 0F
POWER DRIVE	469 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	469 F + 0F
RETURN OF JEDI	469 F + 0F
INDIANA JONES	469 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + STARWING	789 F + 0F
+ 1 PAD + MARIO 4 + MARIO ALL STARS	889 F + 0F
+ 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS + 1 PAD + DONKEY KONG	989 F + 0F
	1089 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!
(garantie 3 mois)

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	649 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F

JAPANIMATION
Eclate toi sur :
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

ON RACHETE CASH
JEUX MEGADRIVE 70/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/200 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE
- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS
JEUX :
GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT GRATUITS * SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F.		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+ajouter 30 F)
*gratuit pour un achat supérieur à 100 Frs
C+ 38

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

Vue en 3D isométrique, scrolling automatique, graphismes sympathiques et pièges en tout genre seront votre lot quotidien sur les cinq niveaux de Kid Klown in Crazy Chase.

Kid Klown est un jeu d'un genre difficile à cerner: à la fois jeu de pates-formes, de réflexe et parfois de réflexion, il devrait en dérouter plus d'un. Le but du jeu est des plus simples: Blackjack, un ignoble personnage, a kidnappé votre bien-aimée. Afin de vous empêcher de la délivrer, il dépose des bombes dans chacun des niveaux que vous allez parcourir. Leurs mèches s'étirent tout le long du parcours. Blackjack y met le feu en début de chaque tableau. Vous devez donc atteindre la bombe avant l'étincelle. Bien évidemment, les différents parcours sont jonchés de pièges afin de vous retarder le plus possible. De plus, comme si tout cela n'était pas assez compliqué, il vous faudra, pour pouvoir passer au niveau suivant, récolter impérativement quatre cartes à jouer, Rouge, impair et passe.

Voici Kid Klown écrasé par une grosse pierre qui roule et qui, comme vous le savez, n'amasse pas mousse.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Ma première impression en jouant à Kid Klown a été très bonne: l'idée de déplacer un personnage aux allures de clown dans des tableaux truffés de pièges est intéressante. Les attitudes du personnage sont fort drôles et s'apparentent beaucoup à un dessin animé. Cependant, dès la fin du premier niveau, on se dit que quelque chose ne va pas, certainement dû la jouabilité: la vue étant en 3D isométrique, on a du mal à juger de la position exacte du personnage par rapport aux objets encombrants... surtout lorsqu'il s'agit de sauter par-dessus une flamme ou tout autre obstacle. De plus, le personnage a besoin de plusieurs secondes pour se relever après une chute ou après avoir pris une pierre sur la tête, ce qui devient très irritant. On regrettera aussi le nombre peu élevé de tableaux: cinq, c'est un peu léger.

QUELQUES NIVEAUX

Les cinq niveaux que propose Kid Klown in Crazy Chase sont tous aussi beaux et aussi difficiles les uns que les autres. Ne vous laissez pas troubler par la beauté des décors et par les excellentes animations: vous avez du pain sur la planche!

Le premier niveau se passe dans la forêt. Voici Kid Klown en train de prendre la carte de pique. Remarquez, sur la droite, les canons et leur boulets d'acier.

Le deuxième niveau du jeu vous propose une balade en ville. Faites attention au ciment frais, il ne fait pas bon y laisser traîner ses pieds.

Le dernier niveau du jeu se passe dans la pénombre. Poursuivi sans cesse par un fantôme, faites attention à ne pas vous faire attraper par les zombies cachés dans le sol.

Blackjack en personne vient vous mettre des bâtons dans les roues et des coups de massue sur la tête!

KEMCO/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/PARCOURS-RÉFLEXE

PRESENTATION	75%
Bien que le jeu soit en version américaine, les textes sont facilement compréhensibles.	
GRAPHISMES	88%
Les détails sont nombreux et les couleurs ne se comptent plus. Les décors sont très soignés.	
ANIMATION	89%
Il n'y a pas de ralentissement à signaler. Les sprites sont animés de façon fluide et rapide.	
MUSIQUE	76%
Bien qu'elle change selon les niveaux, elle devient rapidement répétitive.	
BRUITAGES	80%
Ils font penser à des bruitages de dessin animé et collent parfaitement aux diverses situations.	
DUREE DE VIE	70%
Avec cinq niveaux seulement, vous terminerez Kid Klown dans les plus bref délais.	
JOUABILITE	75%
La vue en 3D isométrique rend délicat le déplacement du personnage.	
INTERET	**84%**

Kid Klown est un jeu sympathique. Cependant, le rapport prix/durée de vie ne tient pas suffisamment la route.

LES BONS PLANS DE MEGA TWIN

MAGASINS

N'AYEZ PLUS PEUR DES PRIX !!!
Payez vos *Consoles moitié prix*
3615 FRANCE MICRO
Branchez-vous sur le plus Grand Réseau
D'annonces de particulier à particulier
vendez, ou achetez, rapidement avec des annonces classées, triées, accessibles en multi-critères.

MEGADRIVE
S.NINTENDO
NEO - GEO
3DO - PC
EVRY GAMES
Tel 60.77.68.95
OCCASIONS
NOUVEAUTES
REPRISES
ECHANGES
AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !

Échangez vos cartouches, Tips et consoles sur
3617 DIVERS
Gagnez des jeux et une GAME GEAR au
36 68 68 60
Gagnez des jeux et consoles NINTENDO au
36 68 68 93
Gagnez des jeux pour consoles SEGA au
36 68 68 94
Gagnez plus de 500 jeux et toutes les consoles sur
36 15 BUGSY
LR : 2,19F / mn

JEUX VIDEO GOODIES MANGA
K7 VIDEO
89, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS - Metro : Chemin Vert
CLIC JEUX VIDEO
TEL : 43 55 68 13

JAPANIMATION DELIVERY SERVICE
2 MAGASINS EN FRANCE !
11, rue des Chapeliers
30000 NIMES
66 67 39 61
4, rue Alexandre Cabanel
34000 MONTPELLIER
Fax : 66 67 39 61
67 60 78 00
Mangas & Revues japonaises, Art-Books, Posters & Goodies, Kits plastic, vinyls, resins & Jouets, CD, LD, K7 Pal & Secam, Comics américains & Collectibles
NOUS NE VENDONS AUCUN PRODUIT PIRATE "MADE IN HONG KONG" !
Demandez notre brochure "Le Vrai du Faux"
ou comment différencier les vrais produits des faux !!
Catalogue GRATUIT contre 1 timbre à 2, 40 Frs

Nice Clear
Asia and Usa
Les accessoires les plus osés pour votre console
Catalogue Gratuit sur simple demande
Téléphone / Minitel / Courrier
19.32.75.26.76.54
3615 ALL GAMES*NICE CLEAR
36, Rue Fût-Voie 4683 Oupeye -Belgique-

GAMETECK
JEUX VIDEO
OCCASION-NEUF-ECHANGE
ARTICLES DRAGON BALL Z (video, cards...)
VENTE PAR CORRESPONDANCE
95 bis rue Frédéric Bellanger
76600 LE HAVRE TEL: 35.19.00.82

T'es dingue de ta console ? Appelle le
36.70.13.31
Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !
NEW TECH 8176+2119 / MN

PLEIN DE CADEAUX A GAGNER AVEC TINTIN AU 36 68 34 34!
EDITEUR: INFOGRAMES • 2,19f la minute
©HERGÉ / MOULINSART

36.68.28.82
Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !
36.68.28.82
Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampaï !
2,19 FF/MN.

pour insérer une publicité a faible coût sur cette page contactez :
MEGA TWIN
TEL 43.31.55.79
FAX 43.31.56.09

BLOQUE DANS UN JEUX
36.70.23.25
GAGNE DE NOMBREUX LOTS
(MANGAS K7 VIDEO FIGURINE ETC.....)
36.70.23.25
8.76f.+ 2.19f/mn

SEGA™
36 68 00 40
JEU CONCOURS SONIC
Gagne la nouvelle cartouche Sonic & Knuckles!
Editeur : Premium • 2,19f la minute

ROCK-N-ROLL RACING

Le meilleur stock-car à ce jour débarque sur votre console. Si vous avez deux pads, il vous faut ce jeu. Branchez votre MD sur une chaîne hi-fi parce que ça décoiffe. Comme son titre l'indique, ce jeu reprend pas mal de morceaux de rock'n roll. D'où une ambiance lors des parties endiablée, d'autant que le look des conducteurs est franchement "destroy". Les voitures ne sont pas en reste: ce sont de véritables petits chars d'assaut. Un système de code permet de reprendre la partie là où on l'a arrêtée. Vous pourrez customiser votre bolide grâce à toutes sortes d'options: tout d'abord, sa couleur puis, selon vos moyens, des équipements plus performants. L'achat de plusieurs mines et missiles se révélera indispensable pour pouvoir dégager la piste... Vous gagnez de l'argent proportionnellement à votre position à la fin de la course. D'autant que, si vous jouez à deux, c'est encore plus marrant de voir la tronche de votre pote quand sa voiture explose. Avec les manettes Megadrive, les doigts peuvent facilement glisser sur le mauvais bouton.... Sur le plan de la maniabilité, les voitures ont un comportement génial, elles partent en dérapage et il faut contre-braquer pour ne pas partir dans le décor.

À DEUX, C'EST MIEUX

Les parties à deux sont très prenantes. L'écran se sépare alors en deux pour que chacun puisse suivre sa voiture, ce qui a malheureusement pour effet de rendre le tout un peu fouillis... Question d'habitude...

Les tremplins sont nombreux : attention de ne pas atterrir directement dans le vide!

En rouge, c'est votre barre de vie: récupérez les options sur la piste pour en regagner.

Quand vous n'avez plus beaucoup d'énergie, ça fume. Puis, après... boum!

Toutes les voitures sont différentes, et très résistantes!

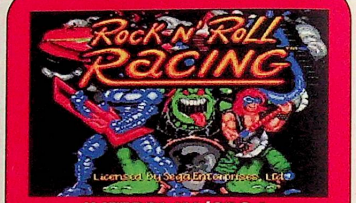
Le menu d'options est assez sympa, et très complet.

Eh oui! Le panda toujours premier... et Switch toujours dernier.

AVIS *vrrroui!*

PANDA

Inutile de vous le cacher plus longtemps, ce jeu m'a passionné. J'aime beaucoup les courses de voitures un peu "viriles", dans lesquelles on n'a pas peur de rayer la carrosserie... Et là, j'ai été comblé: c'est du "Mad Max" en cartouche. D'autant qu'en plus, la maniabilité des voitures est excellente. On prend vraiment plaisir à les conduire, dans des terrains de plus en plus fous, où les flaques d'huile vous font partir en tête-à-queue directement sur... une mine. La musique, géniale, participe beaucoup à l'ambiance incomparable de ce jeu. Ne loupez pas la course de stock-car de l'année: votre Megadrive en ferait une déprime.



INTERPLAY/SEGA
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/STOCK-CAR

PRESENTATION	70%
Le vide cosmique, ou presque. Appuyez rapidement sur Start!	
GRAPHISMES	81%
Rien de miraculeux, mais ils tiennent la route...	
ANIMATION	89%
Ça roule, c'est fluide et, en plus, dans les lignes droites, c'est hyper-speed.	
MUSIQUE	95%
Des morceaux de rock du meilleur cru qui mettent dans l'ambiance.	
BRUITAGES	91%
"Let's the carnage begin"... Superbes digitalisations vocales, incroyables sur MD.	
DUREE DE VIE	90%
De nombreuses planètes, chacune proposant des courses différentes...	
JOUABILITE	85%
La voiture répond bien aux commandes du pad, avec des dérapages très réalistes.	
INTERET	**90%**
Le mode 2 joueurs est dément: on peut se tirer dessus au laser, poser des clous... Du pur délire en cartouche.	

PAR LE CRÉATEUR DE MICRO MACHINES™...

PSYCHO Pinball™

PRÉPARE - TOI À FLIPPER!

3BALL ACTION

Codemasters™

4 INTERACTIVE PINBALL TABLES

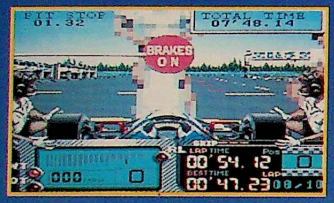
© Codemasters Software Company Limited 1994. Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Codemasters and Psycho Pinball are trademarks of Codemasters Software Company Limited. Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Limited.

MEGA CD REVIEW

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP *Beyond the limit*

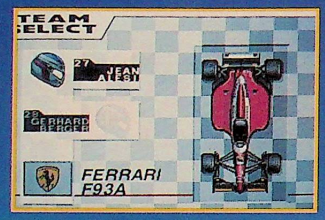
Enfin un jeu de formule 1 à enficher dans votre Mega CD. L'intro, filmée, fait honneur au support sur lequel est gravé le jeu. J'en vois qui craquent déjà!

Après avoir été très impressionné par la démo, on se lance dans le jeu. Plusieurs choix s'offrent à vous. Tout d'abord, le grand prix Sega, une course de qualification au cours de laquelle, si vous faites un bon temps, vous pourrez vous faire remarquer des grandes écuries. Commence alors la grande aventure, avec les conseils de votre team et du pilote de la deuxième voiture, le tout bourré d'images digitalisées, bien sûr. Les courses s'enchaînent avec les qualifications, entrecoupées de passages au stand pour changer vos pneus. Une sauvegarde entre chaque course vous est offerte. Le second mode de jeu, le Story, vous propose de participer à n'importe quelle course du championnat du monde 1993. Vous prenez la place d'un pilote célèbre et, pour pouvoir monter sur le podium, devrez par exemple passer de la quatrième à la troisième place dans les trois derniers tours. Les réglages à effectuer sur la voiture sont très complets, sans être ennuyeux.



Un petit arrêt au stand pour changer de pneus. Toujours utile s'il commence à pleuvoir.

Avant le départ de chaque course, on vous présente le circuit, avec tous ses virages dangereux.



Ô joie! J'ai été repéré par l'équipe Ferrari. Mon copilote sera G. Berger. Pas mal pour un début, non?

Le départ est un des moments les plus importants de la course.

Voici un petit extrait de la superbe intro. Et tenez-vous bien: il y en a une avant chaque course.

AVIS *oui, mais...*

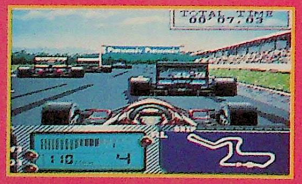
PANDA

Ce jeu est le seul du genre sur Mega CD, alors qu'on y est habitué sur Megadrive, et les amateurs de F1 risquent d'être un peu grognons. Car pour espérer concurrencer F1 Pole Position ou Formula One, il aurait fallu plus d'atouts à Formula 1 WC... Pourtant, le système d'options proposé est assez original, et le jeu dépasse le simple enchaînement de courses sans but. On a vraiment l'impression de faire partie d'une équipe, ce qui compense un peu les défauts "techniques". Vous devrez vous accrocher avant de maîtriser correctement votre véhicule, mais le jeu en vaut la chandelle... Une simulation à voir et à tester avant d'acheter.

LES INDICATEURS DE COURSE

Lorsque vous conduisez, des informations très intéressantes sont affichées sur le tableau de bord. Sans perdre le circuit des yeux, tâchez d'y avoir recours...

Votre meilleur temps au tour, ainsi que le record à battre (c'est indispensable pour être qualifié) sont affichés en bas à droite de l'écran.

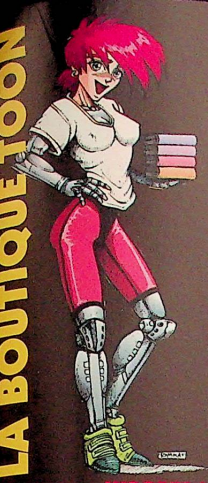


Votre position est indiquée sur le plan de la piste, utile pour repérer les chicanes.

FUJI & SEGA/SEGA
PRIX: E
1 JOUEUR/SIMULATION DE CONDUITE

PRESENTATION	93%
Il s'agit d'un petit film, très bien animé, aux digitalisations de bonne qualité. Ambiance garantie.	
GRAPHISMES	84%
Loin d'être le point fort du jeu, ils auraient mérité plus de travail.	
ANIMATION	82%
Classique, elle est néanmoins assez rapide. Le décor défile sans saccades.	
MUSIQUE	89%
Absente durant les courses, ce qui permet de se concentrer sur la conduite. Démente quand il y en a.	
BRUITAGES	82%
Bruit du moteur, pneus qui crissent, quelques impacts de choc avec les concurrents... Rien de plus.	
DUREE DE VIE	90%
Vu le nombre de courses proposées, vous n'aurez vraiment pas le temps de vous ennuyer.	
JOUABILITE	75%
La conduite de la voiture n'est pas aisée, car trop assistée. Prévoyez un temps d'adaptation.	
INTERET	**83%**
Les options, très bien faites, relancent grandement l'intérêt d'un jeu dont la réalisation n'est cependant pas exempte de reproches.	

LA BOUTIQUE TOON



LA VENTE PAR CORRESPONDANCE SERVICE MAXIMUM !

CATALOGUE GRATUIT
24 pages couleur, résumés, photos... Il vous suffit de le demander par courrier, téléphone, minitel, fax... Vous serez alors informé(e) automatiquement des nouveautés.

POINTS FIDELITE
C'est intéressant d'être fidèle à La Boutique TOON ? Ah mais oui ! Des points fidélité vous sont accordés à chaque commande, qui vous permettront d'obtenir des mangas ou vidéos gratuits !
Les premiers points - et les explications - vous seront donnés dès votre première commande.

EXPEDITION IMMÉDIATE
Toute commande reçue avant 14h est expédiée le jour-même, du lundi au vendredi. (Sauf réservations et rupture de stock passagère bien sûr !)

Livré ce soir ? Oh ? Pas possible ?
Si, c'est possible ! Du moins si vous habitez dans les départements 75, 92, 93 ou 94.
Il suffit de commander par téléphone avant 14h du lundi au vendredi pour une livraison le soir même.
Bien sûr, ça coûte la peau des fesse ? Non, désolé.
47 Francs pour Paris, 77 Francs pour 92-93-94.

Nouveau : IMPORTS JAPON
CD, LD, Vidéos, Manga, Art Book... Tout ce qui est disponible là bas l'est aussi chez vous !
Attention : le catalogue et la commande ne sont disponibles que par minitel, sur le **3615 TOON** !
A partir du 15 décembre 1994.

MANGAS
20x29cm 192p couleur
❑ Nomad Tome 1 mémoire vive 97 F

Mangas SHADOW
20x29cm 192p n&b
Appleseed ❑ Livre 1 ❑ Livre 2 77 F
❑ Black Magic 77 F
❑ Orion Tome 1 77 F

AKIRA 12 !
Mangas Akira 192p Couleur
❑ Tome 1 «L'autoroute» 97 F
❑ Tome 2 «Cycle Wars» 97 F
❑ Tome 3 «Les chasseurs» 97 F
❑ Tome 4 «Le réveil» 97 F
❑ Tome 5 «Désespoir» 97 F
❑ Tome 6 «Chaos» 97 F
❑ Tome 7 «Révélations» 97 F
❑ Tome 8 «Le déluge» 97 F
❑ Tome 9 «Visions» 97 F
❑ Tome 10 «Revanches» 97 F
❑ Tome 11 «Chocs» 97 F
❑ Tome 12 «Lumière» 97 F

PACK DBZ : 497 F
4 vidéos DBZ au choix (1 à 8), un manga Dragon Ball Français au choix (1 à 10), 1 sachet de 10 cartes Hero Collection Part 2

VIDÉOS Pal/Anglais

Heroic Legend of Arslan ❑ 1 ❑ 2	147 F	Dominion tank police ❑ 1 ❑ 2	167 F
❑ RG Veda	167 F	❑ Golgo 13 The professional	167 F
Crying Freeman		❑ Macross II ❑ V 1 ❑ V 2 ❑ V 3	147 F
❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5	147 F	Tenchi Muyo ❑ V 1 ❑ V 2	167 F
❑ Black Magic M-66	167 F	Interdit aux moins de 16 ans	
❑ Gigolo	167 F	❑ Adventure Duo Vol. 1	167 F
❑ Guy «Awakening ...devil»	167 F	Urotsukidôji ❑ I ❑ II	147 F
❑ Kamasutra	187 F	Urotsukidôji ❑ III.1 ❑ III.2	147 F
		Urotsukidôji III Vol. 3	167 F

MANGA Français
❑ Crying Freeman 1 47 F
❑ Power Rangers 37 F
❑ Sailor Moon 37 F
Video Girl Aï ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 30 F
Video Girl Aï ❑ 4 30 F

MANGA Ranma ½
11,5x18cm 192p N&B
❑ Tome 1 «La source» 37 F
❑ Tome 2 «La rose noire» 37 F
❑ Tome 3 «L'épreuve» 37 F
❑ Tome 4 «Guerre froide» 37 F
❑ Tome 5 «Les félins» 37 F

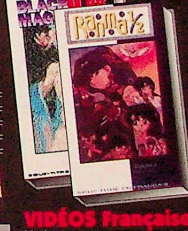
Guerre de Lodoss
Un monde médiéval où évoluent des elphes, chevaliers, nains, dragons... Un classique !
Vidéos secam, ss-titres français
❑ Vol. 1 (3 épisodes) 167 F
❑ Vol. 2 (2 épisodes) 137 F
❑ Les 2 volumes 297 F

Dragon Ball Z
Vidéos secam, version française
❑ 1 «A la poursuite de Garlic» 137 F
❑ 2 «Le robot des glaces» 137 F
❑ 3 «Le combat fratricide» 137 F
❑ 4 «La menace de Namek» 137 F
❑ 5 «La revanche de Cooler» 147 F
❑ 6 «100 mille guerriers» 147 F
❑ 7 «L'offensive des cyborgs» 147 F
❑ 8 «Broly le super guerrier» 147 F
❑ Pack DBZ 497 F
Tee-shirt officiel DBZ
Modèle «Trunks» ❑ M ❑ L 87 F
Modèle «Gohan» ❑ M ❑ L 87 F

Dragon Ball
Mangas Français 192p N&B
❑ Tome 1 «Sangoku» 37 F
❑ Tome 2 «Kamehameha» 37 F
❑ Tome 3 «L'initiation» 37 F
❑ Tome 4 «Le tournoi» 37 F
❑ Tome 5 «L'ultime combat» 37 F
❑ Tome 6 «L'empire du ruban» 37 F
❑ Tome 7 «La menace» 37 F
❑ Tome 8 «Le duel» 37 F
❑ Tome 9 «Sangohan» 37 F
❑ Tome 10 «Le miraculé» 37 F
❑ Tome 11 «Le grand défi» 37 F
❑ DBZ N° 39 Japonais 40 F

ANIMELAND
Le Magazine de l'animation japonaise ! En français. 21x30cm.
❑ Animeland N° 1 30 F
Animeland ❑ 14 ❑ 15 35 F
Animeland ❑ 16 35 F

Hero Collection 2
DBZ, Yu Yu, Sailor Moon, Slam Dunk
❑ Le sachet de 10 27 F
❑ 5 sachets de 10 127 F
❑ 10 sachets de 10 227 F
❑ La boite et 20 sachets 427 F



VIDÉOS Française
Vidéos secam, ss-titres français
❑ Légende de Lemnear 137 F
❑ Macross le film 167 F
❑ Mamono Hunter Yohko 127 F
❑ Ranma 1/2 Vol 1 147 F
❑ Ushio To Tora 127 F

FIGURINES DBZ
Officielles ! Figurines à peindre en résine. 10cm de haut.
❑ «Songoku» 137 F
❑ «Cell» 137 F
❑ «Vegeta» 137 F
❑ Kit peinture (5-6 figurines) 137 F
❑ Les 3 figurines 397 F
❑ Les 3 + peinture 497 F

KAMEHA Relié !
Les 2 premiers volumes du magazine français de manga reliés. 19x28cm 192p n&b
❑ Kaméha 1&2 reliés 47 F

GAGNEZ des Cassettes Vidéos, Mangas, Ramicards de DBZ.. Dialogue, news, petites annonces, RPG, questions/réponse.

3615 TOON

COMMANDE, CATALOGUE GRATUIT :
Découpez, recopiez ou photocopiez le bon de commande ci-contre et postez-le nous avec votre règlement. Ou commandez directement par téléphone ou minitel.

3614 TOON
Nouveautés Promotions
Commande Infos...

LA BOUTIQUE TOON
BP 249
94102 SAINT-MAUR Cedex

(16.1) 49.76.19.63
Lundi-Vendredi 9h-19h
Fax (16.1) 43.97.32.36

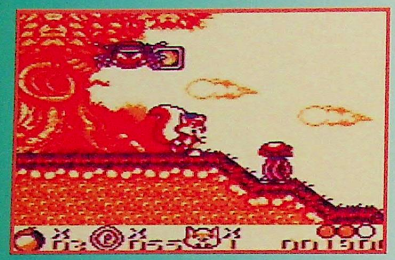
TITRES	PRIX
Catalogue couleur (aucun frais de port)	Gratuit

NOM :
ADRESSE :
Code P: VILLE :
Date de naissance : C+1294

Frais de port, quelquesoit le nombre d'articles
France métropolitaine / CEE :
Ajoutez 27 F, 0 F si plus de 700 F
Contre-remboursement : ajoutez 38 F
DOM: ajoutez 30 F TOM: ajoutez 60 F
TOTAL A PAYER

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ❑ Eurochèque
❑ Mandat (à l'ordre de «Pixtel») ❑ Contre Remboursement
❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard **Signature :**
N° _____ _____ _____
Expire à fin : __/__

MR NUTZ



Tout commence à Woody Land pour une promenade sous – et sur – les arbres en charmante compagnie.

L'écureuil au succès mérité poursuit sa tournée de star sur la GB. On retrouve dans cette version le jeu de plates-formes des 16 bits... en plus long! Comme quoi on peut être petite, carrée, grise et souvent gâtée...

Ce jour-là, tout le monde était peinard: la forêt se pâmait au soleil et Mr Nutz grignotait sans doute quelques noisettes. Soudain, la nouvelle tombe comme un coup de foudre! Le Yeti veut geler le pays – je ne sais pas si j'arriverai à retranscrire l'émotion suscitée par cette nouvelle dans le cerveau de 2 mm d'un écureuil. N'écoutant que l'appel des noisettes, "Alerte au gel!", Mr Nutz part en campagne pour une mission d'honneur comme on en voit peu. Il commence par le monde du Bois, puis d'Adventure Park, de la Maison, la section aquatique, le volcan, la zone de nuages, le cirque et le monde des Glaces. En tout, 31 niveaux plus 15 cachés et 6 boss plutôt résistants! Tous les niveaux se déroulent sur plusieurs étages avec des bonus dans tous les coins. Soit, au total, 1 317 écrans de jeu, 2 209 pièces d'or, à ramasser avec 1 vie supplémentaire toutes les 100 pièces. Des chiffres qui impressionnent mais que je n'ai pas vérifiés, vu que je n'ai pas que cela à faire... Bref, Mr Nutz assure dans la longueur de son aventure, sa diversité, les graphismes clairs et fouillés, sa difficulté, mais aussi dans ses modes d'attaque à base de sauts, de coups de queue en position accroupie pour stopper les ennemis, et de lancers de noisettes.

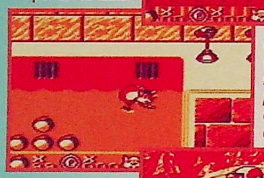
AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Mr Nutz est ce que j'appelle un bon classique. Je sais, ça peut paraître dur... mais, somme toute, les actions de ce jeu sont peu originales, de pure plate-forme: des bonus, des armes, des zones secrètes, des actions variées (mais archiconnues), un héros animal – au fait, quand ils seront à court de mignons animaux, vous croyez qu'on aura un jeu mettant en scène un mammouth ou une otarie?... Malgré ce ton blasé, ce "bon classique" réussit à être motivant par sa longueur et la variété de ses niveaux, tant sur le plan graphique que sur le plan des actions. Avec les mots de passe, on a la possibilité de revenir plus tard sur une zone du jeu... A défaut d'un jeu d'une grande exhaltation, on a un bon jeu dans les mains. C'est déjà pas mal.

Un dédale de passerelles à Adventure Park, et bien des chutes en perpective.

Voici notre écureuil en train de se débattre avec une chaise pour grimper sur la table!



Les ventouses folles sont de retour! Mr Nutz n'a plus qu'à rouler dans la tuyauterie du lieu.

Le repaire du Yeti n'est pas loin, la preuve: on se pèle! Des décors et ennemis toujours très fins.

Ma sorcière mal-aimée.

Araignée des bois.

Octopus la pieuvre.

Le clown pressé.

BUDGET DÉCOR: ZÉRO!

Les combats contre ces boss ne sont pas évidents. Mieux vaut avoir quelques noisettes en réserve, et encore, ça ne marche pas toujours! Le saut sur la tête reste la meilleure arme. Si les boss sont plutôt pas mal, on se demande pourquoi leur écran est si blanc: c'est clair, mais également triste à pleurer.

Un sombre crétin.

Le Yeti tyran.

OCEAN/ECUDIS
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	78%
Des passwords simples pour une fois, ça fait plaisir!	
GRAPHISMES	88%
11 décors variés et beaucoup de finesse pour les ennemis originaux.	
ANIMATION	85%
Bien fluide, mais notez que Mr Nutz n'est pas très rapide...	
MUSIQUE	75%
Moi, elle me crispe! Ambiance fête foraine.	
BRUITAGES	75%
Ils sont peu nombreux mais assez bien rendus.	
DUREE DE VIE	88%
3 niveaux de difficulté et 31 niveaux à explorer! En plus, le jeu est assez dur...	
JOUABILITE	87%
Des sauts qui se calculent et des actions précises.	
INTERET	**87%**
Un classique jeu de plates-formes attirant par sa longueur, ses graphismes et sa difficulté.	

NEW-TECH CITY

SERVICE VPC TÉL: (1).34.64.05.05

Télécopie: (1).34.64.64.70

REVENDEURS NOUS CONTACTER (1).34.64.64.73

3615 FIGHT

PROMOS DU MOIS

SUPERNINTENDO		MEGADRIVE		3DO		JAGUAR		GOODIES	
STREET RACER	369 F	FLINK	349 F	FIFA	359 F	ALIEN VS PREDAT.	439 F	MANGAS N°39 DBZ	45 F
DRAGON	369 F	TINY TOONS	369 F	REBEL ASSAULT	359 F	DRAGON	389 F	MANGAS N°13 DBZ	80 F
LION KING	369 F	LION KING	369 F	SUPER STREET 2X	399 F	KASUMI NINJA	439 F	K7 Pal Ret. de Broly	129 F
SPARKSTER	369 F	SPARKSTER	369 F	GEX	369 F	RAYMAN	429 F	PACK SPECIAL DBZ	990 F
F1 POLE POS. 2	369 F	SONIC & KNUCLES	359 F	NEED FOR SPEED	369 F	DOOM	439 F	8 K7 DBZ +Tee Shirt +	
DONKEY KONG C.	449 F	PROBOTECTOR	369 F	SAMURAI SHOWD.	369 F	CHEKERED FLAG	439 F	5 Posters+Mangas 13 & 39	

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE DECEMBRE 94-JANVIER 95 (PLUS DE 10 PAGES) 20 Frs, REMBOURSE DES LA PREMIERE COMMANDE

SUPER NINTENDO 199 F

ST. FIGHTER 2 TURBO FR
ALIEN 3 FR
AMAZING TENNIS FR
ANOTHER WORLD FR
ASTERIX FR
AXELAY FR
BOB FR
CHESSMASTER FR
CHUCK ROCK FR
CLIFFHANGER FR
COOL SPOT FR
DENIS LA MALICE FR
DRACULA FR
DRAGON 'S LAIR FR
F ZERO FR
FLASH BACK FR
HOOK FR
JURASSIC PARK FR
KICK OFF FR
LAST ACTION HERO FR
COMBAT RIBES SFC
FINAL FIGHT 2 SFC
NIGEL MANSEL SFC
OTHER WORLD SFC
POP N TWIN BEE SFC
POWER ATHLETE SFC
PRINCE OF PERSIA SFC
BLACKBASS SFC
RUSHING BEAT 2 SFC
ADAMS FAMILY US
AXELAY US
CASTELVANIA US
D. FORCE US
C/GOULS N GOST US
GRADUIS 3 US
HOOK US
ON THE BALL US
PHALANX US
ROBOCOP 3 US
ROCKTER US
RPM RACING US
SMASH TV US
VALIS 4 US

MEGADRIVE 169 F

AGASSI
ANOTHER WORLD
BASEBALL 2020
BATTLE TOADS
BOB
CENTURION
CHAKAN
CRUE BALL
GENERAL CHAOS
CLOBLAL GLADIATORS
GP MONACO 2 JAP
HAUTING
INDIANA JONES
JAMES POND 3
LHX ATTACK CHOPPER
LOTUS 2
QUACK SHOT/JAP
SKITCHIN
SONIC 2
TOE JAM AND EARL
ZOOL

CONSOLES

SNIN sans jeux	590 F
SNIN +SF2T	690 F
SNIN+LION KING	950 F
SNIN T.KIT+DBZ4	1100 F
MD2 sans jeux	590 F
MD2 + SONIC2	690 F
MD2+SONI4	950 F
MD2+FIFA95	950 F
Adapt. 60HZ MD/SN	99 F
Ad. acheté avec jeu	50 F
3DO PAL+2 Jeux	3850 F
JAGUAR +CYBER.	2150 F
NEO-GEO CD	3390 F
32X+VIRUTA R.	1390 F
PSX	Tél
SATURN	Tél

Pas de contre-remboursement pour l'achat d'une console

MEGA STUFFS SUPERNINTENDO

395 F

FIFA SOCCER FR
GHOUL PATROL FR
SHAQ FU FR
S. BOMBERMAN2 FR
WARIO WOOD US

429 F

BLACKTHONE US
LORD OF THE RINGS US
NBA LIVE 95 FR
PAC MAN 2 US
RISE OF ROBOTS US
SUPERMAN FR
TINY TOONS ACME FR

449 F

JURASSIC PARK 2 US/FR
WILD GUNS US
ANIMANIACS FR
BRAINLORD US
BRUTAL US
INDIANA JONES FR
POCKY N ROCKY 2 US
RETOUR DU JEDI FR
SUPER METROID FR
SOCCER SHOOT OUT US
SUPER PUNCH OUT US
WORLD HEROES 2 US

479 F

ILLUSION OF GAYA
SAMURAI SPIRIT US
MICKEY MANIA FR
AERO ACROBAT 2 US
CAPTAIN COMMANDO US
DERMON CREST US
EARTHWORM JIM FR
PIT FALL US

499 F

MORTAL KOMBAT2 FR
SECRET OF MANA FR
S.STREET FIGHT 2 US
FINAL FANTASY 3(6) US

MEGA STUFFS MEGADRIVE

369 F

BUBSY 2
EARTHWORM JIM
HAVOC
MICKEY MANIA
ROCK N ROLL RACING

395 F

ANIMANIAC
LE COBAIL
DRAGON
ECCO LE DOPHIN 2
FIFA 95
JORDAN ADVENTURE
MICROMACHINE 2
MR NUTZ
NHL PA HOCKEY 95
PETE SAMPRAS
TOP GEAR 2
URBAN STRIKE

429 F

LEMMINGS 2
NBA LIVE 95
NIGEL MANSELL IDNY
CLAYFIGHTER
MAXIMUM CARNAGE
MEGA BOMBERMAN
MORTAL KOMBAT 2

449 F

SAMURAI SHOWDOWN
SHAQ FU
DRAGON BALL Z + MANG.
FATAL FURY 2 JAP
SHINING FORCE 2
STREET OF RAGE 3

479 F

LANDSTALKER
S.STREET FIGHTER 2

NEOGEO CD

TOUS LES JEUX 395 F

GOODIES

Mangas DBZ JAP Noir & Blanc du 1 au 38	40 F
Mangas DBZ JAP Couleur du 1 au 12	75 F
Mangas N&B JAP Sailor moon-Ken le survivant-City Hunter-Ranma 1/2-Vidéo Girl-Bastard-Dna2...	45 F
Mangas DBZ Français du 1 au 11	36 F
Mangas Ranma 1/4 du 1 au 5	36 F

FIGURINES

1 Figurine DBZ Super Battle Collection (10 mod.)	110 F
1 Figurine DBZ Best Of Son Goku (40 cm)	490 F
1 Figurine DBZ Résine à peindre (3 mod.)	139 F
6 Figurines DBZ-STREET FIGHTER Color Battle	170 F
2 Figurines DBZ super Deformers (8 mod.)	60 F
Figurines X-MEN -BASTARD-SAILOR MOON-RANMA	Tél

CARDASS-POSTERS

Lot de 10 CARDASS DBZ PP24/25	40 F
Lot de 34 CARDASS DBZ PP24/25	120 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER LEVEL	40 F
Lot de 10 CARDASS DBZ POWER CARD PP	40 F
Lot de 20 CARDASS DBZ HERO COLLECTION	55 F
Lot de 10 CARDASS SAILOR MOON BRILLANTES	70 F
JEUX DE 54 CARTES A JOUER DBZ, RANMA 1/2	60 F
Lot de 5 Posters DBZ Plastifiés 38*53	80 F
Poster Géant en WallScroll DBZ	130 F
Lot de 2 Posters en Rotin DBZ dont un Calendrier	140 F
Mini-Poster en rotin DBZ avec enveloppe 32x40	40 F

K7 VIDEO

CD Audio DBZ, Sailor Moon, ...	149 F
K7 Vidéo FR Ken survivant-Shurato-Lamu-Goldorak	100 F
K7 Vidéo DBZ Française du N°1 au N°4 au choix	119 F
K7 Vidéo DBZ Franç. du N°5 au N°8 au choix	134 F
4 K7 Vidéo DBZ Franç. au choix + 1Tee-shirt	490 F
8 K7 Vidéo DBZ Franç.+1Tee-shirt+1 mangas 39	900 F
K7 Vidéo DBZ Pal Originale du 1 au 13	144 F
K7 Vidéo ORIGINALE PAL (JAP ou ANGLAIS) .. RANMA 1/2, SAILOR MOON, GUYVER, SLAM DUNK, DOWN TOWN BLUES, CYBERG F1, 5 STAR STORY, THE GIGOLO, DANGAIOH, DEVIL MAN, HURICANE, LAUGHTING TARGET, DOOMED MEGAPOLIS, ...	149 F
K7 Vidéo ORIGINALE PAL(JAP ou ANGLAIS) AKIRA, AMBASSADOR MAGMA, BLACK MAGIC M66, KEN LE SURVIVANT, HEROIC LEGEND OF HARISLAND UROTSUKIDOJI, WICKED CITY, THE KILLER...	169F

ACHATS-VENTES-NEUFS-OCCASES-IMPORT DIRECT USA & JAPON

TOUS LES PRIX INDIQUÉS SONT EN FF TTC ET PEUVENT ÊTRE MODIFIÉS SANS PRÉAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

3615 FIGHT TOUS LES TIPS & ASTUCES SONT DISPONIBLES

BON DE COMMANDE C+38

A RETOURNER À NEW-TECH CITY VPC
62 RUE DU GÉNÉRAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN L'AUMONE

RC PONTOISE B 393.597.414.00019
3615 FIGHT

☐ Chèque Bancaire ou Postal
☐ Carte Bancaire N° ...../...../...../..... Val. ..../....
☐ Contre Remboursement +40Frs.
➔ Toutes les commandes sont livrées par Colissimo

NOM:..... PRÉNOM:.....
ADRESSE:.....
CODE POSTAL:..... VILLE:..... TÉL:.....

DESIGNATION	PRIX TTC
FRAIS DE PORT 30 F ou 50 F pour les consoles	
TOTAL A PAYER	

REVIEW

SPACE INVADERS

La version Super Game Boy propose aussi du Cellophane de couleur.

Petit à petit, les envahisseurs se rapprochent du sol. Il devient alors difficile d'éviter leurs tirs laser.

Space Invaders, cet antique jeu d'arcade datant de 1978, est vraiment le dernier jeu auquel je m'attendais à jouer sur Super Game Boy (et il a été numéro 1 des ventes au Japon durant de longues semaines!). J'attends maintenant Missile Command, Robotron 2084, Joust ou Centipede...

Le principe de Space Invaders est on ne plus simple, et c'est ce qui fait son charme. Vous dirigez, en bas de l'écran et horizontalement, un vaisseau spatial qui est chargé de protéger la planète Terre des envahisseurs (déjà, à l'époque!). Ces derniers attaquent par vagues successives villes et villages, plaines et montagnes, forêts et mers, et j'en passe... Votre unique protection contre ces terribles aliens consiste en votre tir laser et quelques block-haus de béton vous serviront de bouclier. Inutile de vous dire que votre tâche ne va pas être de tout repos. Les possesseurs de la Super Game Boy auront tout loisir de jouer à plusieurs versions différentes du jeu (couleur, classique, noir et blanc, ainsi qu'une version spécialement conçue pour la Super Nintendo!).

A cet effet, le jeu est, comme autrefois dans les salles d'arcade, en plein écran. Amoureux de la version originale et amateurs de curiosités, à vos (Super) Game Boy.

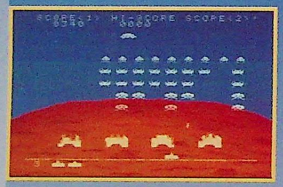
AVIS oui!

NIIICO

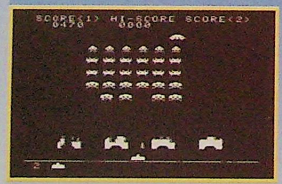
Space Invaders a été l'un de mes tout premiers jeu. Nintendo s'intéresse donc encore à ces antiquités? Après Ms Pac-Man et Pac-Man, Space Invaders va déferler sur les consoles Game Boy. L'exploit technique de ce jeu ne tient pas dans ses graphismes, vraiment sommaires, ni dans ses bruitages, aussi bidon que dans la version arcade, mais dans la réalisation d'une version Super Nintendo à l'intérieur même de la cartouche Game Boy. Le jeu est alors en plein écran et plusieurs options s'offrent aux joueurs: jeu en couleur, en noir et blanc ou version arcade. Space Invaders plaira à tous ceux qui ont aimé le jeu dans leur jeunesse et surprendra ceux qui n'en ont jamais entendu parler. Un jeu simple, mais efficace.

SPÉCIAL SUPER NINTENDO

Space Invaders propose aux utilisateurs de Super Game Boy de jouer à une version Super Nintendo. Cette version est comprise dans la cartouche Game Boy et correspond au jeu qui est resté longtemps numéro 1 au Japon.



Une des options de cette version SNIN: le Deluxe Space Invaders. C'est coloré et fort joli.



Le jeu Black and White propose la version arcade d'autrefois. Au fait, la soucoupe, en haut de l'écran, rapporte beaucoup de points.

Autrefois, les jeux étaient en noir et blanc. Pour faire croire à la couleur, on rajoutait du Cellophane de différentes teintes sur l'écran.

TAITO/NINTENDO
PRIX: C
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/SHOOT'EM UP

PRESENTATION 75%
L'écran-titre n'est pas une merveille du genre, mais toutes les options sont claires et précises.

GRAPHISMES –%
Il est impossible de noter les graphismes d'un tel jeu. Ce n'est pas un point important.

ANIMATION –%
Même remarque que précédemment. Les vaisseaux ennemis bougent de façon fluide.

MUSIQUE 25%
Présente uniquement sur la page d'introduction, elle ne dure que dix secondes...

BRUITAGES 25%
On compte au maximum dix sons différents... tout comme dans la version d'arcade originale.

DUREE DE VIE 80%
Ceux qui connaissent le jeu vont s'amuser comme des fous, les autres vont rapidement se lasser.

JOUABILITE 200%
Gauche, droite et tir. Voilà, en trois mots, ce qu'il faut savoir faire pour jouer à Space Invaders.

INTERET 90%
Les anciens, comme moi, idolâtreront ce jeu, les autres le fourgueront à Ze Killer.

Nouvelle adresse à LYON
Renseignements au : 78 36 79 85

123 Bd. Voltaire
75011 PARIS
Métro: Voltaire
Tel: (1) 44 93 51 30
Ouvert le dimanche

KONCI
JEUX VIDEO - JAPANIMATION

MEGA PROMOS DE NOEL SUR LES GOODIES DRAGON BALL Z

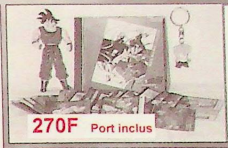
Broly	119F
Goku	85F
Gohan	85F
Vegeta	85F
Freezer	85F
Trunks	85F
Piccolo	85F

Battle Collection

Goku S. Saiyan	85F
Gohan S. Saiyan	85F
Vegeta S. Saiyan	85F
NOUVEAU Dispo.	
Vol 11 Cell	129F
Trunks S. Saiyan	129F

Goodies et Japanimation

Plus de 2000 cardass de DBZ, Yû Yû Sailormoon et Street Fighter...	à 2F
Poster DBZ Sailormoon	25F
Poster en tissus (DBZ,Sailormoon)	129F
CD audio Sailormoon,DBZ, Orange Road, St Saiya City Hunter Lodos	145F
Cellulos DBZ	80F
Porte Clé DBZ	25F
Vidéo Pal Retour de Broly	129F
Vidéo Pal Dragon Ball Z	90F
Vidéo Dragon Ball Français	129F
Série de 50 cardass DBZ dont 6 Brillants port inclus	140F
Mangas DBZ, Bastard,DNA²,	35F
Mangas érotique	65F



270F Port inclus

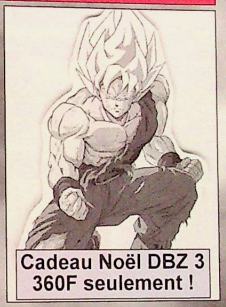
Pack Noël 1
- 1CD Audio DBZ
- 1Porte Clé DBZ
- 1Figurine B.Coll. (Vol 1 à 9 au choix)
- 25 cardass DBZ (dont 5 Brillantes)

350F Port inclus

Pack Noël 2
- 1 CD audio DBZ
- 1 Porte clé
- 1 Film DBZ (en français au choix)
- 40 cardass DBZ (dont 6 Brillants)

SUPER FAMICOM

Art of Fighting 2	549F
Breath of Fire 2 RPG	569F
Dragon Ball Z 3 new	360F
Demon's Blazon	499F
Donkey Kong	449F
Fatal Fury Spéc.	399F
Final Fantaisy 3 us	539F
Goemon Fight 3	569F
Human GP 3	549F
MickeyMania	499F
Mother 2	549F
Muscle Bomber	360F
Nosferatu	519F
Parodius 2	569F
Ranma 1/2 n° 4	289F
Riding Spirits	529F
Rocky & Pocky 2	449F
Samourai Spirits	499F
S. Metroid	289F
Street Racer	469F
Yu Yu Hakusho 2	399F



Cadeau Noël DBZ 3 360F seulement !

C' est Noël ! KONCI vous offre un poster Dragon Ball Z pour tout achat d' un jeu neuf,et une figurine Battle collection DBZ (vol 1 à 8 au choix) pour 2 jeux achatés.

KONCI 60Hz

TRANSFORMEZ VOTRE CONSOLE S.NIN EN 60 HZ

PRIX PERE NOËL:

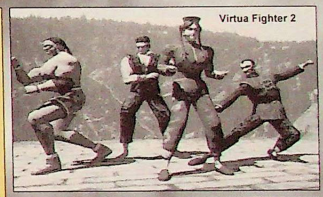
98F

POSE COMPRISE

Pourquoi KONCI ?
- Le plus grand rayon de goodies de France avec plus de 250 000 articles en stock (Cardass,posters, cellulos, figurines, CD...)
- Un stock permanent de plus de 5 000 jeux neufs et occasion.
- Rapidité et efficacité de notre service VPC.
- Jeux disponibles avant la date de sortie officielle au Japon !!!

SEGA SATURN

DISPO Chez KONCI



Virtual Fighter, Daytona USA
Cyber Race, Clockwork Knight
Shinobi, Gale Racer
Panzer dragon, Mystery Mansion

MEGADRIVE

32 X System	1380F
Virtual racing deluxe	tel.
DOOM	
Sonic Chaotks	
Star War	
Lion King	399F
Earthworm	399F
Samouai	469F

NEO GEO et CD

Console CD	3490F	Top Hunter	449F
+King of Fight. 94	3690F	Sonic Wing 2	449F
Art of Fighting 2	429F	Jeux Cartouches	
Fatal Fury Sp.	429F	King of Fight. 94	1590F
Samourai	429F	Samourai 2	1590F
Super Side Kick 2	429F	Art of Fighting 2	990F
Last Resort	409F	S. Side Kick 2	990F
King of Fighter 94	499F	Top Hunter	990F
World Heroes Jet	429F	World Heroes Jet	990F

SONY PS-X

Dispo à partir début Décembre 94 :
- Ridge Racer
- Motor Toon GP
- Philosoma
- Tôshiden
- Baseball 95
- Parodius

Venez nous retrouver au SUPERGAMES 94 et bénéficiez de super promos tout au long du salon.
Démonstration de la SATURN
Machines à cardass à 2F
NEW : Power level 11

Attention : Offres valables du 27/11/94 au 31/12/94 dans la limite des stocks disponibles. Tarifs uniquement pour la vente par correspondance
Toutes les marques citées sont des marques déposées

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : KONCI 123 Bd. Voltaire 75011 PARIS

Nom, Prénom :
Adresse :

Ville :
Code Postal :
Tel :

Articles	Prix
Port : Console 50F/ autre 30F/ CR 70F	
Total à payer :	

C+38

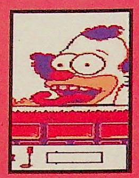
GAME BOY REVIEW

ITCHY & SCRATCHY

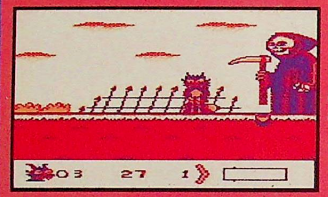
Itchy et Scratchy sont bien connus des fans des Simpsons puisqu'ils sont les héros d'un des deux dessins animés préférés de cette famille de fous (le clown Krusty étant l'autre star familiale). Dans ce jeu, le chat et la souris conservent leur charmant caractère sur un terrain de golf miniature.

Issus de l'imagination délirante de Matt Groening, Itchy et Scratchy font montre d'une agressivité débordante. Ils se découpent en rondelles à la tronçonneuse, s'éclatent à la massue, s'explosent au bazooka ou à la grenade... Itchy la souris arrive en courant et massacre Scratchy le chat à l'aide de sa canne de golf (vous excuserez l'absence de termes techniques appropriés, j' ignore tout de ce sport). Heureusement, Scratchy finit par trouver des armes, lui aussi. Ces combats pleins de drôlerie ont pour but d'empêcher Scratchy d'amener sa balle jusqu'à la fin du parcours et de l'envoyer dans le trou. Tout au long de ces parcours, il s'agit de réfléchir, calculer la puissance de la frappe, élaborer une stratégie devant les angles. Un peu comme au golf, vous voyez! Les niveaux deviennent de plus en plus durs avec des buttes, tremplins, labyrinthes, canons... Et, évidemment, votre handicap (je connais un terme!) restera nul si vous réussissez en 65 coups... Un sport de précision allié à de sanglants combats: une idée digne des Simpsons.

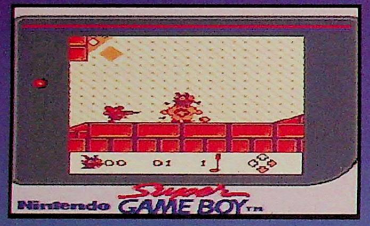
La chaussure est très énervante dès le premier parcours.



Le clown Krusty: envoyez la balle quand sa langue sort.



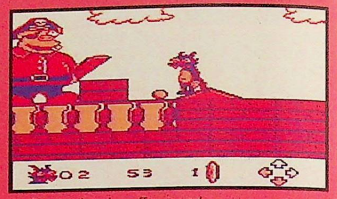
La Mort et sa faux.



Itchy, déchaîné, comme toujours, grille Scratchy au lance-flammes. Ne resteront du matou que son squelette et quelques cendres.

FINS DE PARCOURS

On dirait des boss mais ce n'en sont pas: ils sont juste là pour vous empêcher une ultime fois de mettre la balle dans le trou.



Le Pirate: visez le coffre ouvert.

ACCLAIM/COLUMBIA
PRIX: C
1 JOUEUR/GOLF-PLATES-FORMES

PRESENTATION 74%
On les aime bien, mais ils n'en imposent guère dans la présentation...

GRAPHISMES 83%
Décors pas très fournis mais, détail sympa, à l'effigie des Simpsons. Les armes sont variées.

ANIMATION 85%
Deux persos à l'écran, dont un qui speede bien (Itchy, la souris "gore"). Quelques ralentissements.

MUSIQUE 50%
Seule option proposée: l'enlever. Et c'est ce qu'on fait: l'unique thème est insupportable.

BRUITAGES 70%
Le "clink" du saut est très étrange. Avec le bruit de la balle, c'est à peu près tout ce qu'il y a à entendre.

DUREE DE VIE 82%
Un jeu assez difficile mais pas très long.

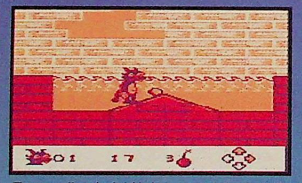
JOUABILITE 82%
Certaines actions prennent un peu la tête mais s'avèrent très réalisables.

INTERET 79%
Une originalité alliant golf miniature et plates-formes avec des attaques "bien" gore, mais un jeu assez court.

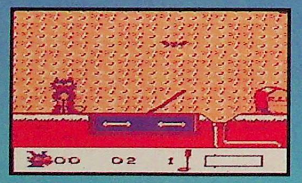
AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

L'idée est originale, soit! Les décors illustrés de membres de la famille Simpson sont un clin d'œil sympathique, c'est vrai! Les armes sont marrantes et les mimiques agressives de ces drôles d'ennemis également! Mais l'on s'irrite à taper trente fois dans la balle pour la sortir d'un trou, ou à la déplacer d'un misérable centimètre histoire de la positionner dans le sens désiré... Épreuve d'autant plus stressante qu'Itchy déboule à fond la caisse à tout moment, armé jusqu'aux dents. Scratchy n'a pas toujours le temps de réagir pour sauver sa peau et, forcément, ça énerve!



Trouvez l'endroit idéal pour projeter la balle hors du trou.



La sortie ne se fait pas par les tuyaux mais grâce aux chauves-souris voleuses.

SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD !

CLUB GAMES : Tous les jeux CONSOLE en 48h
VENTE PAR CORRESPONDANCE — COMMANDEZ EN DIRECT :

TÉLÉPHONE CB (16-1) 48 87 99 99 — MINITEL 3615 Club Games — FAX (16-1) 44 59 23 23 — COURRIER Bon de commande Express

CLUB GAMES — LE RENARD DU JEU VIDEO
☎ (16-1) 48 87 99 99
☎ (16-1) 44 59 29 29
Du lundi au samedi 10/20 h

FIFA SOCCER 95
399F — 449F
Le jeu de football, le plus acclamé par les fans du ballon, est de retour dans une version encore plus spectaculaire ! La jouabilité parfaite et la richesse de jeu incroyable (nombreuses options formations des équipes, animation sompteuse) satisferont les joueurs les plus exigeants. Le jeu de sport à ne pas rater ! DISPO

DONKEY KONG
489F
Le nouveau chef d'œuvre de chez Nintendo est enfin disponible ! DONKEY KONG et Diddy kong son ami sont les héros de ce jeu d'action-plateforme très novateur en matière de graphisme et d'animation. DONKEY KONG, le jeu que vous n'oublirez jamais ! DISPO

NBA LIVE 95
399F — 449F
Si vous aimez les matchs de basket américains, alors cette simulation ne pourra que vous plaire par son respect des règles du basket professionnel : la plupart des stars de la NBA y sont réunis et vous aurez accès à un grand nombre de figure possible ; à vous les meilleurs shoot et les plus beaux dunk ! DISPO

STREET RACER
449F
Finis le stress et les dures journées de travail scolaire ! Voici venu le temps des courses de voitures, complètement loufoque, au bord de la plage au commande de votre rutilant bolide toujours plus rapide. L'action et l'humour sont garantis dans ce jeu auquel il est possible de jouer à 1, 2, 3 voire quatre joueurs en même temps ! DISPO

EARTHWORM JIM
449F — 399F
Un jeu de plate-forme très fun. Une animation incroyable, digne d'un dessin animé interactif. Armé d'un laser surpuissant vous désintégrerez vos ennemis. 27 niveaux DISPO

SECRET OF MANA
449F
Amateurs de ZELDA, réglez-vous ! Ce sublime jeu d'arcade - aventure vous emmènera dans une épopée fantastique en quête de la destruction du mal qui menace l'univers ! Elfs, lutins, fantômes... Un futur classique de la SNIN. DISPO

SPARKSTER
399F — 369F
Retrouvez la merveilleuse princesse enlevée par les puissances maléfiques. Graphismes excellents, plus de huit niveaux de folie. DISPO

MEGA DRIVE FRANÇAISE

ALADIN	HIT	449
ART OF FIGHTING	NEW	449
BUBSY 2	NEW	369
DRAGON	HIT	399
DUNE 2	HIT	449
ECCO 2	NEW	449
IMG INTER. TOUR TENNIS	HIT	399
LOST VIKING	HIT	449
MEGA BOMBERMAN	HIT	399
MORTAL KOMBAT 2	HIT	449
NHL HOCKEY 95	HIT	399
PAGE MASTER	NEW	449
PITFALL	NEW	449
PROBOTECTOR	NEW	429
SHINING FORCE 2	HIT	429
THEME PARK	NEW	429
URBAN STRIKE	HIT	399

MEGA DRIVE 2 + SONIC 2 + 2 MANETTES	829
MEGA DRIVE 2 SPORT + 3 JEUX ULTIMA SOCCER + SUPER MONACO GP + WINBLEDON TENNIS	1 069
MEGA DRIVE 2 + ROI LION + 2 MANETTES	1 189
MANNETTE PROPAD	199
ADAPTATEUR NITRO 2	189

32X: 1490F
Nouvelles consoles : PSX, SATURN... Tél.

DRAGON BALL Z3
499F
Tous les personnages de la série reviennent pour l'ultime jeu de baston. Un tournois titanesque ! Son Goku, Trunks, Vegeta, C18, le roi Makai, Babidy... Plus de stages, plus de coups spéciaux... formidable ! DISPO

LE ROI LION
449F — 399F
Fabuleux ! LE ROI LION débarque sur votre console ! Cette cartouche de 24 mégas vous permettra de revivre les aventures du roi lion et de ses amis les animaux dans un incroyable jeu de plateforme superbement animé par les équipes de disney. Un dessin animé extraordinaire pour un jeu grandiose ! DISPO

SONIC AND KNUCKLES
399F
Sonic est maintenant accompagné de KNUCKLES ! A eux deux ils forment un duo explosif capable de mettre fin au plan diabolique du docteur Robotnick. Bonus à gogo, animation ultra rapide et surtout la possibilité d'adopter cette cartouche sur les aventures précédente de sonic. UN MUST ABSOLU ! DISPO

SHAQ FU
449F — 449F
Quand le jeu de baston se mélange au basket cela donne SHAQ FU, un jeu de combat vraiment fun avec pour vedette la star NBA du moment; SHAQUILLE ONEAL. Tout les amateurs de coups spéciaux vont être ravis puisque SHAQ en possède un nombre incroyable, d'une beauté à couper le souffle ! DISPO

MICHEY MANIA
449F — 429F
Tout l'univers de mickey réuni sur cette cartouche, un spectacle visuel qui ravira tous les joueurs par ses phases originales pleines d'action faisant intervenir la réflexion et la recherche lors de certains passages. Sa difficulté extraitement bien dosée comblera petits et grands. DISPO

SUPER NINTENDO FRANÇAISE

ADV of Batman et Robin	NEW	469
ACTRAISER 2	HIT	449
DRAGON	HIT	429
FATAL FURY 2	NEW	469
FINAL FANTASY 3 (SNES)	NEW	549
FI POLE POSITION 2	HIT	469
ILLUSION OF GAIA	NEW	479
LEGEND	HIT	449
MEGAMAN X	HIT	469
MORTAL KOMBAT 2	HIT	499
PITFALL	NEW	469
PROBOTECTOR	NEW	499
SAMOURAI SHODOWN	NEW	479
SUPER BOMBER MAN 2	NEW	449
SUPER INDIANA JONES	NEW	449
SUPER RETURN OF THE JEDI	NEW	449
SUPER STREET FIGHTER 2	HIT	499

SUPER NINTENDO 2 + STREET FIGHTER TURBO	749
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	99
MANNETTE PROPAD	199

CONSOLE CD NEO GEO VF 3 490

NAM 75	449
BURNING FIGHT	449
SAMOURAI SHADOWN	449
ART OF FIGHTING	499

IMPORTANT : Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. les prix indiqués sont révisables sans préavis, offre valable dans la limite des stocks disponibles. Logement sur demande écrite (Minitel : 2.19 F)

GRATUIT
SOYEZ FUTES, COMMANDEZ AU RENARD
CLUB GAMES — LE RENARD DU JEU VIDEO
The Player's Card
Tél. : (16-1) 48 87 99 99 — Tél. : (16-1) 44 59 29 29
Catalogue couleur gratuit, à domicile tous les mois !

DES AVANTAGES :
Des réductions dès votre prochaine commande :
1 jeu ▶ - 10 F
2 jeux ▶ - 20 F
3 jeux ▶ - 50 F

BON DE COMMANDE EXPRESS : à envoyer à **CLUB GAMES**, 35, rue de Turbigo - 75003 Paris — ☐ catalogue gratuit

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Tél. : **FRAIS DE PORT CONSOLE : 60 F** C+12

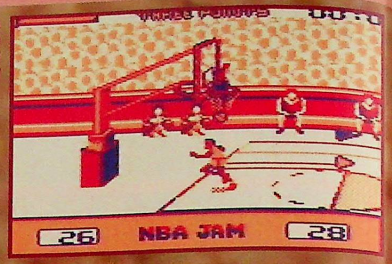
NOMS	SNIN	MD	PRIX
	☐	☐	
	☐	☐	
	☐	☐	
NEW De 1 à 10 jeux : FRAIS DE PORT UNIQUE			29 F
TOTAL			

Les chèques sont à libeller à l'ordre de SDMH CONSEIL
REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT + 35 F ☐ CARTE BLEUE
N° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ / _ _
Signature :
(Parents pour mineurs)

SDMH CONSEIL, SARL au capital de 50 000 F - RCS Paris B 394 824 585

NBA JAM

Alors que le chronomètre indique que la mi-temps est terminée, un joueur a tenté et réussi un panier à trois points! Quel culot!



Il ne manquait que la version Game Boy pour que la série des NBA Jam ait fait le tour des consoles de jeu. Les équipes NBA américaines et les smashes spectaculaires sont tout aussi nombreux que sur les autres versions. Let's the show start!

Si vous aimez le spectacle, les pom-pom girls, le Coca-Cola à profusion, le pop-corn dans la tête, le chewing-gum gluant entre les dents, les matchs de basket musclés et les casquettes à l'envers, alors, NBA Jam va certainement vous plaire. Pas moins de vingt-sept des plus grandes équipes américaines de basket sont présentes dans cette cartouche. On retrouve ainsi les équipes de Chicago, Charlotte, New York, Houston ou, encore, Portland. Deux stars par équipe sont représentées. Evidemment, elles possèdent un potentiel de jeu qui leur est propre: tir à deux points, tir à trois points et efficacité au smash. Des dizaines de tirs sont possibles. A vous de bien vous positionner dans la raquette pour réussir les plus hauts smashes, les plus classiques ou les plus étonnants. NBA Jam, si tant est que vous aimez le basket spectaculaire, vous séduira à coup sûr.

Voici deux des plus grandes stars de l'équipe de Charlotte: Johnson et Mourning. Ce sont de sacré smasheurs, je vous les recommande.

AVIS oui!

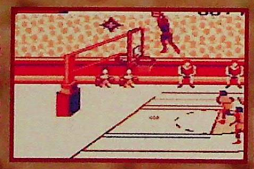
NIIICO

Fan comme pas deux de NBA Jam sur console 16 bits, c'est avec une légère appréhension que je me suis lancé dans la version Game Boy. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que le jeu était tout aussi réussi et accrocheur que dans ses versions SNIN et MD! Bon, les personnages ne sont plus digitalisés, les voix et commentaires ont disparu, mais c'est normal: la place manque dans les mémoires de cartouche Game Boy. En revanche, les smashes spectaculaires, les passes dans le dos et le plaisir de jeu répondent à l'appel. De ce côté-là, la Game Boy assure un max! Pour ceux qui ont la chance de posséder une Super Game Boy, le plaisir de jouer (seul, hélas!), sera encore plus grand.

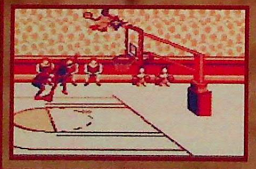
SMASH À GOGO

C'est de notoriété publique, celui qui aime les smashes aime NBA Jam. Cette version Game Boy n'a rien perdu de son charme et de ses smashes: ils sont aussi nombreux et aussi hilarants que sur SNIN. En voici quelques-uns.

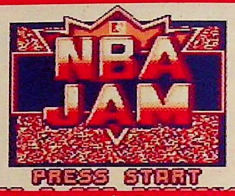
Dos au panneau, le joueur arrive quand même à placer le ballon dans le panier. Le public hurle et prend des photos.



Plus c'est haut, plus c'est beau. Ce joueur l'a bien compris. Il est à quelle hauteur? Trois ou quatre mètres?



Le joueur adopte une position très courbée. Cela donnera plus de puissance à son smash après un saut en extension.



ACCLAIM/COLUMBIA
PRIX: C
1 JOUEUR/BASKET

PRESENTATION 75%
L'écran-titre est le même que dans les autres versions. L'écran de jeu est très simplifié et clair.

GRAPHISMES 80%
Bien sûr, les joueurs ne sont pas digitalisés, mais ils sont correctement réalisés.

ANIMATION 85%
Pas de ralentissement à signaler. Les joueurs bougent rapidement sur le terrain.

MUSIQUE 78%
Sans être ce que l'on fait de mieux sur console, elle rythme bien le jeu et souligne les actions chaudes.

BRUITAGES 75%
La foule hurle et le déclic des appareils photo des journalistes retentit à chaque panier.

DUREE DE VIE 88%
27 équipes disponible et un mode 2 joueurs génial. Qui dit mieux sur Game Boy?

JOUABILITE 79%
Si les joueurs se contrôlent très bien, il n'est pas évident d'enclencher le Turbo afin de smasher.

INTERET 90%
NBA Jam n'a rien perdu de son charme sur Game Boy. Si vous aimez le spectacle, jouez-y!

Le premier Importateur de produits Americains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H

JPF IMPORT
Prix - Service - Qualité

Livraison CHRONOPOST en 24 H

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux.
N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.
Revendeurs Contactez Nous !

Export Worldwide

Export Worldwide

Importateur - Distributeur

3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO

Panasonic FZ-1
2521 F HT !!
2990 TTC
Version française

Version Européenne
Attention cette version n'accepte que les jeux PAL

Nouveau modèle

FZ-10
Evolution 3
Millésime 95
Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal,ntsc), en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.

Sony Playstation

Version française ou japonaise
NEW

Sega Saturn

Version européenne ou japonaise
NEW

Nec FX

Version française ou japonaise
NEW

Jeux PSX
Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Philosoma
Victory Zone
Ultima Parodices
Power Baseball 95
Tale of the Gods Combat

Jeux Saturn
Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight
Gale Racer
Panzer Dragon
Tama

Jeux Nec FX
Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat
25 jeux seront disponibles d'ici la fin décembre

Précommandez dés maintenant les nouvelles consoles

Sega 32 X

Version europénne ou américaine
NEW

Neo Geo CD 2

Version française ou japonaise
Nouveau modèle

Goldstar 3DO

NEW

Jeux 32 X
Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtual Racing de Luxe
Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner
Super Space Harrier
...et plus

Jeux Neo Geo CD
Fatal fury special
Art of fighting 2
Sidekicks 2
King of Fighter
Samurai shodown 2
Aerofighter
Ninja combat
Robo army
Top Hunter
King of master 2
Last resort
...et plus

Jeux 3DO
Super Street fighter II
Samourai Shodown
Need for Speed
Fifa Soccer
Off Road interceptor
Corpse Killer
Nova Storm
Rebel Assault
Theme Park
Demolition Man

Accessoires 3DO
Joypad 6 boutons special pour Street Fighter 2X
Gun
Full Motion Video
Joypad

Atari Jaguar

Demander les Packs Spéciaux !!
1990 F !!
Version française

Jeux Jaguar
Alien vs Predator
Dragon - Bruce Lee
Kasumi Ninja
Air Car Wars
Assault Covert Op.
Syndicate
Theme Park
Ultra Vortex

Adaptateur pour 3DO

2 Joueurs

L'adaptateur 3DO accepte tout les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®
NEW

Flight Stick 3DO

CH Products

Enfin un stick spécial simulation sur votre 3DO
NEW

Carte 3DO pour PC

Creative Labs

Jouez a vos jeux 3DO sur votre PC et Compatibles
NEW

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

Fax (1) 47 45 23 54

Tel (1) 46 24 33 19

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques citées appartiennent à leur société respective.

SPEEDY GONZATEST

PETIT RAP DE NOËL (à chanter en musique)

Hé mec! si tu aimes ma rubrique,
Tu dois savoir que je suis speedé
Et que j'ai de grands pieds,
Mais surtout pas de panique
Le père Noël en a aussi
Pour donner des cadeaux à chacun
Personne il n'oublie,
c'est un mec hors du commun
Maintenant c'est à moi de jouer
Et je vais vous épater

MEGADRIVE 97%

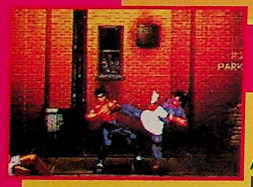
EARTHWORM JIM

Un jeu à tomber par terre... pour inspecter les vers de plus près! Quelle drôle d'idée que de mettre en scène un ver de terre dans un costume de super-héros! Le génial David Perry l'a pourtant fait et le jeu est sans conteste une merveille. L'animation est vraiment délirante, les graphismes d'une rare beauté, la difficulté vous rendra dingue, les passages secrets sont démoniaques et, en plus, il y a 27 niveaux bien longs! Soit un niveau de plus que sur SNIN. Ne me demandez pas pourquoi... Autre différence: les graphismes sont un peu moins colorés que sur la 16 bits de Nintendo, mais ça ne nuit en rien à la folie ludique qu'engendre ce giga-hit de fin d'année.

SUPER NINTENDO 93%

SUPER STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

Testé en import dans le n° 35, Super Street Fighter II sort en officiel sur la SNIN. Si cette nouvelle série provoque moins de surprise que la toute première, on note néanmoins plusieurs enrichissements. Les graphismes ont été améliorés: ils sont très colorés et tout en dégradés; les bruitages sont réussis, et nombreux disposent même de voix digit; enfin et surtout, on découvre de nouveaux coups spéciaux et quatre combattants supplémentaires. Ce qui nous en fait seize! Les différents modes de combat et les possibilités d'enchaînement accentuent l'intérêt et la durée de vie d'un jeu réussi.



JAGUAR 83%

DRAGON

Après le film retraçant la vie de Bruce Lee, voici son adaptation dans un jeu au style novateur: le combat réaliste. Il ne s'agit pas de boules de feu ou de coups spéciaux qui abîment les doigts mais de vrai karaté! Les dix scènes du jeu suivent l'histoire du film, séquences animées incluses comme sur les 16 bits. L'intérêt repose en grande partie sur la variété des options: combat seul (très difficile) contre l'ordinateur qui gère les ennemis dans les dix scènes, combat à deux joueurs contre la machine ou l'un contre l'autre, et combat à trois avec le Multitap. Trois modes de combat sont accessibles selon votre niveau de "Chi" – la barre bleue de puissance. A son maximum, Bruce entre en mode Nunchaku en utilisant ledit engin. Un jeu sympa et réaliste, mais très difficile.

MEGA CD 77%

SOUL STAR

Un jeu assez spécial... Vous dirigez un vaisseau spatial en lutte contre les Merkoïdes qui envahissent six planètes de votre système solaire. Au cours des missions, il s'agit de shooter des navettes ennemies, de traverser des champs d'astéroïdes, de détruire un ordinateur... Selon les indications données par une super-voix digit, l'ordinateur transforme le vaisseau. La musique et les bruitages sont plutôt sympa – Mega CD oblige! –, mais les graphismes sont plus que tramés et pas vraiment beaux. Quant à la jouabilité, elle laisse fortement à désirer. On rêvait d'un super-shoot-them-up dans l'espace: avec Soul Star, on en rêve toujours...

LA PLUS GRANDE STAR MADE IN U.S.A.

SONY Game Line 36.68.22.02*

IL VOUS FAUDRA PARCOURIR DIVERS MONDES AUSSI VARIÉS QUE LES ENTRAILLES D'UN VOLCAN À L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE AFIN D'Y RECHERCHER DES OBJETS QUI N'Y ONT PAS LEUR PLACE. CHAQUE OBJET TROUVÉ DEVRA DISPARAÎTRE À JAMAIS. ATTENTION DE NOMBREUSES CRÉATURES VOUS BARRERONT LA ROUTE.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

SUPER NINTENDO PAL VERSION

MEGA DRIVE

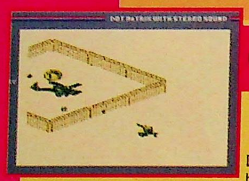
ocean

* 2,19 F la minute. Mighty Max © 1994 Bluebird (UK). Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

MEGADRIVE 84%

YOGI BEAR

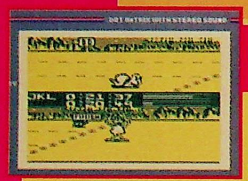
Yogi Bear... depuis le temps qu'on l'attendait! Dans ce jeu de plates-formes, vous dirigez Yogi, un ours pataud fort sympathique. Les graphismes sont réussis, mais le manque de couleurs fait à nouveau défaut à la MD. Terminés les dégradés de couleurs de la version SNIN. Toutefois, l'effort des programmeurs est réel. La maniabilité est assez bonne, quoique l'inertie de Yogi soit vraiment mal calculée: on a l'impression que le personnage pèse des tonnes! De plus, le scrolling est souvent en retard sur les mouvements de Yogi. Yogi Bear est à recommander aux plus jeunes.



GAME BOY 86%

DESERT STRIKE

Desert Strike, le jeu qui a fait le bonheur de la Megadrive durant de longues années, sort ce mois-ci sur Game Boy. L'adaptation est fidèle à la version d'origine: vous dirigez un hélicoptère dernier cri et devez remplir différentes missions aussi délicates que variées. Vous devrez, par exemple, faire sauter les radars ennemis, détruire les pistes d'atterrissage, récupérer vos compatriotes prisonniers... Les graphismes sont, dans l'ensemble, assez soignés et le maniement de l'hélico est correct. Comme souvent maintenant, une Super Game Boy est vivement conseillée pour ce jeu: l'écran y est bien plus clair!



GAME BOY 60%

ALIEN OLYMPICS

Alien Olympics pourrait être comparé au fabuleux jeu d'arcade Track Aand Field. Souvenez-vous, il y a de cela quelques années sortait dans les salles d'arcade un jeu proposant à plusieurs joueurs de revivre les épreuves olympiques. Aujourd'hui, c'est à la Game Boy que revient le soin de recevoir les J.O. du troisième millénaire. Les athlètes sont des extraterrestres, et les épreuves ont quelque peu évolué. Cependant, le résultat de cette cartouche n'est pas des meilleurs. Un conseil: par les temps qui courent, mieux vaut épargner son argent.

MEGADRIVE 73%

KICK OFF 3

Et pan, un nouveau Kick Off. Avec ce énième jeu de football, les fanas du ballon rond sont décidément comblés. Alors, quoi de neuf dans cette nouvelle simulation? Pas grand-chose! Les équipes disponibles sont tout aussi nombreuses que dans les versions précédentes et les options pleuvent. Cependant, il faut signaler que la vision du terrain n'est plus la même qu'auparavant. En effet, les joueurs sont bien plus imposants et le scrolling de l'écran se fait horizontalement. Enfin! On y voit plus clair. Mais hélas, quand on sait que FIFA 95 est disponible sur cette même machine, le choix est rapide et sans appel!

MEGADRIVE 8%

RADICAL REX

Un jeu de plates-formes assez traditionnel qui n'innove que dans l'apparition d'un dinosaure comme personnage principal. Dans Radical Rex, les graphismes la bande-son sont sommaires. En fait, Radical Rex n'est pas plus radical que je ne suis curé, foi de tacos. Ce jeu s'adresse aux plus jeunes et sera certainement à même de les contenter. En bref, c'est un jeu tout ce qu'il y a de plus simple.

SUPER NINTENDO 94%

LE ROI LION

Une version identique au jeu MD testé dans le dernier numéro, mis à part les graphismes encore mieux rendus sur SNIN. La collaboration Disney-Virgin a engendré un chef-d'œuvre d'animation à partir des aventures de Simba lionceau puis adulte. Des mouvements et mimiques variés qui font du jeu un vrai petit dessin animé. Dix niveaux d'une bonne difficulté sont au programme, dont une course en 3D dans un canyon. Les graphismes sont à la hauteur de l'animation des différents sprites, même si le choix des couleurs rend parfois dubitatif. On retrouve aussi tous les thèmes musicaux du film et des bruitages qui assurent. Un méga-hit!

GAME GEAR 69%

X-MEN

Le professeur Xavier, il y a longtemps de cela, a ouvert les portes de sa très spéciale école à quatre mutants, les X-Men. Il y avait Iceberg, Jane, Cyclope et le Fauve. Ces quatre étudiants, pour le moins marginaux, ont appris à développer leur pouvoir et à s'en servir pour le bien de l'humanité. Bien des années plus tard, les X-Men ont accueilli de nouveaux mutants et ainsi agrandi leur équipe de choc. Voici maintenant que ces super-héros débarquent sur votre GG. Dirigez votre personnage à travers plusieurs niveaux et faites, vous aussi, partie de l'équipe. Attention toutefois à la maniabilité, qui est fort délicate, voire exécrable!

MEGADRIVE 75%

NIGEL MANSELL INDY CAR

Voici que Nigel Mansell se met à parrainer les jeux d'Acclaim! Cette simulation de course Indy Car propose une quinzaine de circuits à travers les continents américain et australien. Comme dans la réalité, les arrêts au stand et la possibilité d'améliorer sa voiture sont proposés. Si les graphismes sont un peu sobres, l'animation est rapide dans l'ensemble, et les bruitages corrects. On apprécie, par exemple, que le son du moteur de la voiture change d'intensité lorsque celle-ci traverse un tunnel. Une dernière chose, les p'tits gars: Mansell, il est revenu à la F1, et a même remporté le dernier prix de la saison 94 en Australie!

"24 MEGA D'EXCEPTION QUI MARQUERONT LES JEUX DE BASTON" CONSOLES +

"UN JEU IMMANQUABLE". Joypad 95 %.

Player One - 94 %.

"EXCEPTIONNEL" - Superpower 96 %.

"UNE PURE MERVEILLE" - Consoles + 93 %.

MORTAL KOMBAT II ®

MEGA DRIVE GAME BOY SEGA GAME GEAR SUPER NINTENDO PAL VERSION

Master System™

MIDWAY® Acclaim®

JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM

GEM

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear and Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM. & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. MORTAL KOMBAT® II © 1993 Licensed from Midway® Manufacturing Compagny. All Rights reserved.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Salut les veinards! Comme d'habitude, décembre est le mois où les éditeurs sortent les méga-hits à la pelle. Ze Killer se retrouve donc au chômage durant quelques semaines, et il est d'une humeur massacrante. Je ne vous raconte pas l'état des murs de la rédaction! On y voit des trous d'impact de balle de fusil à pompe et de coups de hache (il emprunte souvent la mienne, cela lui fait plaisir!). Speedy Gonzatest me souffle un proverbe bien à lui: "Ze Killer en décembre, travaux en janvier!" Il n'a pas tort, vu l'atmosphère de désolation qui règne à la rédaction! Mais bon, parlons d'autre chose: j'ai reçu de nombreuses blagues à la suite de mon édito du mois dernier. Le vainqueur de ce mois-ci s'appelle Erick Germany et il habite Issy-les-Moulineaux, dans le 92. Voici sa blague: monsieur et madame Patamobe ont un fils, comment s'appelle-t-il? Réponse: Adémar. Pas mal, non? Vous aussi, participez au concours en envoyant vos jeux de mots à Bomboy, Blague du mois, 75754 Paris Cedex 15. Vivement le mois prochain, qu'on se poile (de Trollie) à nouveau!

Bomboy, qui aime les proverbes de Speedy et les poils de Trollie

LE KU-AIRE

En lisant vos lettres par centaines, j'ai constaté que nombreux étaient ceux qui se posaient les mêmes questions. Voici donc un éventail de tout ce qui se passe dans la tête d'un lecteur de Consoles+ , et comment un petit Bomboy, roi de la hachette, y répond! Le Ku-Aire (Question/Réponse), c'est nouveau, ça speede à donf' les manettes (pas autant que l'autre plat mexicain d'à côté, mais presque), et c'est signé Bomboy! Yéééé!

• Wilfrid, mon soi-disant frère préféré, se pose la question de savoir si l'Ultra 64 sera une extension de la Super Nintendo, et à quoi sert la prise "EXT" sous sa console?

Wilfrid, heureux de savoir que tu es l'un de mes frères. Je ne les compte plus! Non, l'Ultra 64 sera une console à part entière! Il n'est pas question qu'elle se cale sous la Super Nintendo. La prise "EXT" qui se situe sous la Super Nintendo sert à relier la SNIN avec un appareil extérieur. D'après certaines rumeurs au Japon, il se pourrait que l'on puisse un jour brancher dans cette prise la "console" 32 bits Nintendo de la réalité virtuelle!

• Un genre de jeu comme StarWing pourrait-il voir le jour sur Megadrive?

Je répondrai d'une façon un peu détournée: en achetant la 32X et le jeu Star Wars, tu obtiendras un produit très proche de StarWing sur ta Megadrive.

• Donkey Kong Junior me tire la moustache pour savoir si Vortex est meilleur que Donkey Kong Country?

Il s'agit de deux jeux complètement différents! Vortex est un shoot'em up ultra moderne, tandis que Donkey Kong Country est un jeu de plates-formes démentiel. Je n'ai pas du tout aimé Vortex, mais suis dingue de Donkey Kong Country. Ma réponse te satisfait-elle?

• Le destructeur-qui-détruit-tout me casse les chevilles pour savoir si sa Super Game Boy achetée aux Etats-Unis lui coûtera moins cher qu'en France et si elle sera compatible avec sa Super Nintendo sans adaptateur.

La réponse est formelle: la Super Game Boy est effectivement moins chère aux Etats-Unis, mais elle ne fonctionne pas avec les consoles françaises, même avec certains adaptateurs. Alors, une petite économie ne vaut pas toujours le coup!

• Brice Moitié, un mec entier, me gratte la hache afin de savoir si Wolfenstein 3D II sortira un jour!

Je lui répondrai que, pour l'instant, il n'y a pas de suite prévue à Wolfenstein 3D. Si toutefois il y en avait une, elle s'intitulerait certainement Doom (qui est déjà la suite de Wolfenstein 3D mais sur d'autres consoles). Par ailleurs, Doom 2, prévu sur l'Ultra 64, sera gore à souhait et sortira en même temps que la console (fin 1995).

• Vous êtes nombreux à m'écrire pour connaître le prix exact de la 32X.

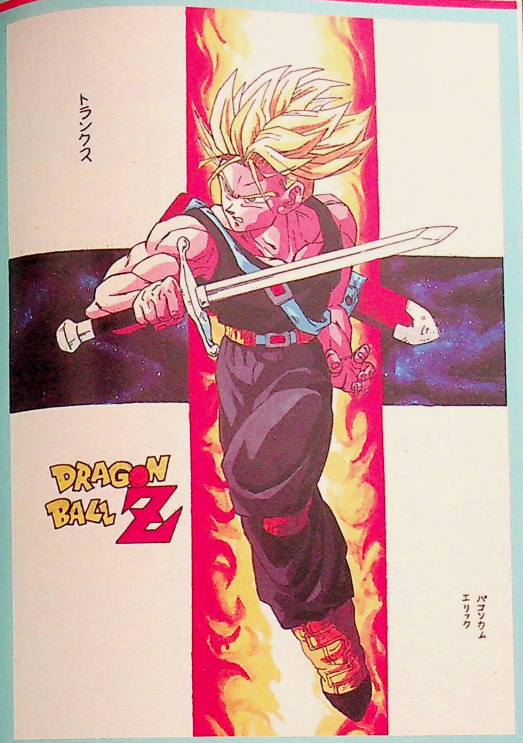
Son prix définitif sera de 1 490 francs TTC.

DAVID SENT LE FAUVE

Salut Bomboy, roi des nains. J'ai quelques questions à te poser.
1) Ne pourrais-tu diffuser plus souvent des tests sur la Jaguar?
2) J'aimerais m'acheter une Jaguar. Que penses-tu de cette console?
3) Quels sont les jeux qui sortiront à Noël sur cette console?
4) Que me conseillerais-tu d'acheter: Doom ou Alien VS Predator?
5) Le CD-Rom de la Jaguar est-il vendu avec la console?
J'espère que tu me répondras!
Allez, "tshaw" et good bye.

David le Fauve

Mon p'tit gars, je suis heureux de voir que ta lettre ne ressemble pas à un annuaire. De plus, tu me prends par les sentiments en me parlant de la Jaguar. Voici mes réponses.
1) Hélas, mille fois hélas! On ne peut pas tester plus de jeux sur Jaguar qu'il n'en existe! C'est d'ailleurs l'un des gros problèmes de cette console. Cette machine est techniquement incroyable, mais sa ludothèque est aussi vide que l'estomac d'un Spy après qu'il a déjeuné. Gageons que les jeux annoncés cet été au CES de Chicago sortiront pour Noël!
2) Si tu lis régulièrement Consoles+, et plus spécialement ma rubrique, tu sais certainement que j'aime beaucoup cette console. Atari a d'ailleurs été la marque de ma toute première console de jeu vidéo. C'était une Atari VCS 2600! Elle m'a apporté beaucoup de joie. Maintenant, quelque douze années plus tard, c'est au tour de la Jaguar de me faire rêver. Je la trouve exceptionnelle, tant sur le plan des capacités graphiques que technologiques. Cependant, devant le nombre si peu important de jeux disponibles, je me demande si l'avenir de cette console n'est pas un peu sombre!
3) Les jeux prévus pour Noël sont assez nombreux. Alien VS Predator doit normalement être déjà disponible. Checkered Flag, une course de F1 dans le genre de Virtua Racing Deluxe, Kasumi Ninja, un jeu de baston hyper sanglant, Raymen, un jeu de plates-formes sensationnel, Doom, la suite de Wolfenstein 3D, Rise of the Robots, un jeu de baston futuriste, ou encore Flashback devraient voir le jour d'ici à la fin de l'année. Attention, j'ai bien précisé, "devraient", c'est une probabilité, pas une certitude!
4) Doom et Alien VS Predator sont deux très bons jeux. Doom est plus rapide et plus gore, alors qu'Alien VS Predator est plus beau graphiquement et dispose de trois scénarios très différents. Sa durée de vie est certainement plus importante que celle de Doom. Quoi qu'il en soit, tu t'amuseras sûrement beaucoup avec ces deux jeux. Je te conseille tout de même de commencer par Alien VS Predator, car il est très difficile!
5) Pour l'instant, il n'est pas prévu de pack comportant une Jaguar et un lecteur de CD-Rom. Si tu souhaites acheter un CD-Rom, il te faudra attendre le premier trimestre 1995 et débourser un peu moins de 2 000 francs.



Eric Phrakonkham

GENERATIONS™ LOST
...c'est
électrifiant...

Generations Lost est la quête suprême. Six niveaux saisissants pour explorer un monde mystérieux.
Des pouvoirs incroyables à découvrir.
Et une énigme fascinante à résoudre. Generations Lost va court-circuiter votre système.

MEGA DRIVE

Time Warner Interactive, 49 Avenue Kleber, 75016 Paris.
Tel: 33 1 53 67 71 40. Fax: 33 1 40 70 12 55.

TIME WARNER INTERACTIVE

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Mais, qui sait, peut-être un tel lot nous sera-t-il proposé?
Il n'est pas question que je réponde à ta lettre.

Bomboy, sacré menteur!

BROLY FAIRE A SION DES JEROMES (!)

Salut Bomboy!
Je suis sûr que tu sais que Consoles+ est super-méga-giga-extra-cool, etc. Mais je te le dis quand même. Bon, je commence.
1) Que dois-je faire? Acheter une 32X ou bien attendre la sortie des 64 bits?
2) D'après toi, quelle sera la meilleure des consoles 64 bits?
3) As-tu déjà essayé une 64 bits ou bien une 32X? Si oui, qu'en penses-tu?
4) Quand est prévue la sortie de DBZ 3 sur Megadrive (en fait le 2 pour cette console)?
5) Je possède déjà DBZ sur Megadrive, dois-je me procurer la suite?
6) Existe-t-il un Turbo-Kit pour la Megadrive? Si oui, où peut-on se le procurer?
J'espère obtenir des réponses très vite.

Jérôme, dit Broly.

Broly, quel nom étrange. C'est un mélange de "broc" et de "brocolis". En tout cas, ton surnom a beaucoup fait sourire Trollie (qui est un mélange de "Trochaïque" et de "Liberum Veto").
1) Je vais essayer de te répondre franchement: la 32X de Sega est une machine intéressante. Techniquement parlant, elle se défend parfaitement. Mais je me demande pourquoi Sega a lancé une telle extension pour la Megadrive alors que, à la fin de ce mois-ci, sort au Japon la Saturn (elle sera donc disponible dans les boutiques d'import quelques jours plus tard!). Alors, va-t-il falloir acheter une 32X maintenant et une Saturn plus tard? Hé, Sega, on n'est pas plein aux as! Le lancement sur le marché des 64 bits a déjà commencé: la Jaguar est diffusée officiellement depuis peu en France. La prochaine 64 bits prévue devrait être l'Ultra 64 de Nintendo. Elle sera disponible en France à la fin de l'année 1995! Il est difficile pour les joueurs que nous sommes d'attendre un an avant de s'acheter une nouvelle console puissante! Fait ce que bon te semble. Je te conseille cependant d'attendre quelques mois avant de te décider.
2) D'après les fiches techniques et les accords entre différentes sociétés, il semblerait que l'Ultra 64 de Nintendo soit plus performante que la Jaguar d'Atari. Mais attention: l'une est disponible, l'autre pas encore! Si tu veux te faire une idée des capacités de l'Ultra 64, il suffit de jouer à Cruisin' USA ou à Killer Instinct dans les salles d'arcade.
3) J'ai essayé la Jaguar (64 bits d'Atari) et la 32X (32 bits de Sega). Je dois t'avouer que la 32X m'a un peu déçu: Star Wars n'est vraiment pas au top, Doom est très rapide mais manque de couleurs vives (tout y est décliné dans les gris et les marron, c'est moche!), Virtua Racing Deluxe est très sympa et très beau, mais ne m'a pas vraiment accroché. Quant aux jeux de la console d'Atari, j'ai beaucoup aimé Alien VS Predator et Cybermorph. Cependant, je reproche le manque de jeux disponibles pour cette console.
4) Le nouveau DBZ sur Megadrive est actuellement en cours de programmation chez Bandaï Japon. Le jeu n'en est qu'au tout début de sa programmation. Banana San nous en dira plus dans ses pages du Japon en temps voulu.
5) DBZ 3 sur Super Famicom n'est pas un mauvais jeu, loin de là! Mais ceux qui possédaient déjà DBZ 2 ont certainement trouvé que DBZ 3 n'apportait pas grand-chose de plus au jeu, si ce n'est quelques nouveaux personnages et décors. Rien de bien extraordinaire, donc. Je pense qu'il en sera de même sur Megadrive, mais rien n'est certain puisque le jeu est en cours de développement.
6) Contrairement à la Super Nintendo, il n'existe pas de Turbo-Kit pour la Megadrive. Cependant, certaines boutiques proposent de transformer ta console Megadrive française en Megadrive japonaise et américaine.
Ces magasins rajoutent quelques pièces électroniques dans la console ainsi qu'un interrupteur à trois positions à l'extérieur du boîtier. Il te suffit alors de le positionner en fonction du type de cartouche que tu insères dans ta Megadrive. C'est très pratique et peu onéreux!

Pierrick Tonnerre

Bomboy, dit le nain

NI COKE, NI COLA, MAIS QUEL AVENTURIER!

Salut Bomboy, moi aussi je suis petit, et on va pas se laisser faire! Voici mes questions.
1) Soulblazer va-t-il sortir en version française? Même question pour Illusion of Gaïa, la suite, sur Super NES?
2) Y aura-t-il une suite à Secret of Mana sur Super Nintendo?
3) Es-tu sûr que Zelda 4 va sortir un jour? Si oui, vivement l'Ultra 64!
Voilà, c'est fini! Allez, salut!

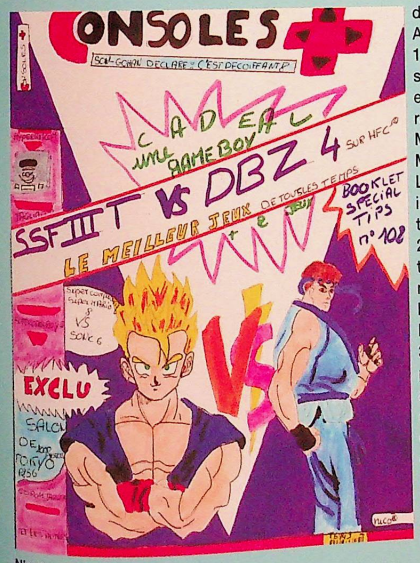
Nicolas, l'Aventurier

Hé, les gars, une lettre à trois questions! Cela faisait au moins quinze ans que ça ne m'était pas arrivé. Qu'est-ce que je suis content alors! Nicolas, tu es vraiment un mec super génial. Voici donc pour toi des super-réponses!
1) Oui, si tu lis attentivement les "News" de Consoles+, tu t'apercevras que l'on a déjà montré quelques photos de Soulblazer en version française. C'est Ubi Soft qui s'est chargé de traduire le jeu en français. Si tout va bien, Soulblazer version Super Nintendo devrait être disponible dans les semaines à venir. Illusion of Gaïa est, comme tu l'as signalé, la suite de Soulblazer. Il a été testé dans le dernier numéro de Consoles+ (n° 37) et a obtenu une super-note! Mais c'est Nintendo France qui a décidé de convertir le jeu en version française. Sa date de sortie n'est pas encore définie. Disons, pour ne pas risquer de nous tromper, qu'il sortira au cours du deuxième trimestre de l'année 1995.
2) Oui, une suite à Secret of Mana est effectivement prévue au Japon. D'après les magazines du pays du Soleil-Levant, il s'agira d'un jeu de 32 mégabits disposant de graphismes et d'animations encore jamais vus sur Super Famicom. Cependant, j'ai un petit doute: si, sur les photos diffusées dans la presse spécialisée japonaise, on retrouve les personnages du premier Secret of Mana, les phases de combat, elles, ressemblent d'avantage à celles de Final Fantasy VI! Chrono Trigger, c'est le nom du jeu, sera donc un habile mélange de Secret of Mana 2 et de Final Fantasy VII! Mais attendons le prochain numéro de Consoles+ et les previews de Banana San pour être à 100% certains de ces informations... mon japonais n'est pas parfait!
3) Je ne suis sûr de rien! Mais Zelda étant à Nintendo ce que le slip est à "Petit Bateau", il est fort possible qu'un Zelda fasse son apparition sur l'Ultra 64. Vous imaginez un peu le genre de graphismes que l'on va avoir? Et la taille de l'aventure, alors? Houlala, j'en bave d'avance! Je suis d'accord avec toi: vivement l'Ultra 64!

Bomboy, l'aventurier à la grosse... hache!

EH-RICK, IDIOT, BÊTE, MAIS PRINCE!

Salut à toi, ô grand petit Bomboy!
Bon, je passe les compliments, tu les connais tous (ouais, ton mag' est super-dément à donf', génial, beau, pas cher, etc.). Je te pose quelques questions en espérant que tu vas y répondre (sinon, je ferai un tour à la rédaction avec quelques potes, vers 2 heures du matin).
Alors, voilà:
1) J'aimerais savoir quelle est la différence entre le Mega CD et le Mega CD 2? Les jeux sont-ils incompatibles?
2) Quel est, à ton avis, le meilleur jeu de baston sur Megadrive?
3) Quelle est ta potion pour avoir autant d'humour? Est-elle compliquée ou bien naturelle?
4) J'aimerais savoir ce que tu penses de



Nicolas Mollard

RETROUVE TON MAG PRÉFÉRÉ AU SALON SUPERGAMES

STAND C2
DU 30 NOVEMBRE AU 4 DECEMBRE 1994
PORTE DE VERSAILLES

DES ANIMATIONS TOP MOUMOUTE T'ATTENDENT...

DEVIENS TESTEUR D'UN JOUR ET REPARS AVEC UN DIPLÔME

DÉCOUVRE DOOM EN EXCLUSIVITÉ SUR JAGUAR

RENCONTRE TES TESTEURS PRÉFÉRÉS

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

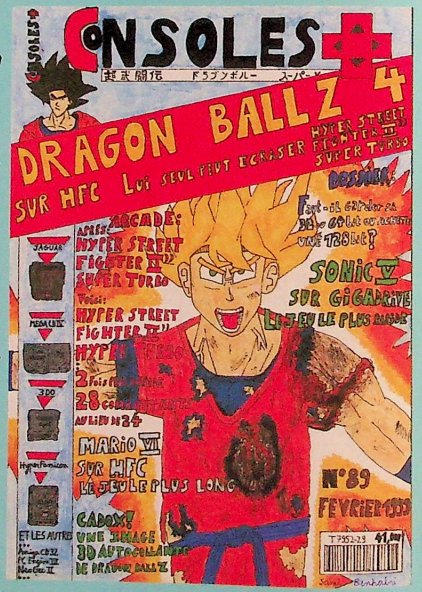
Karim Ben Azzi

cette mode de toujours inventer des consoles plus grosses, plus lourdes, plus chères et "plus meilleures" que celles d'avant, alors qu'on ne les commercialise même pas (ou alors, personne ne les achète)!
5) Clayfighter est-il disponible sur Megadrive?
6) Est-ce compliqué d'inventer un jeu vidéo?
Voilà, c'est
terminé.
Merci d'avoir lu ma lettre en entier, c'est sympa. Et n'oublie pas: ça ne tient qu'à toi, si tu ne veux pas que les 2 heures du mat' deviennent angoissantes!

Eh-Rick, Grand Prince Idiot et Bête, du royaume des Impulsifs...

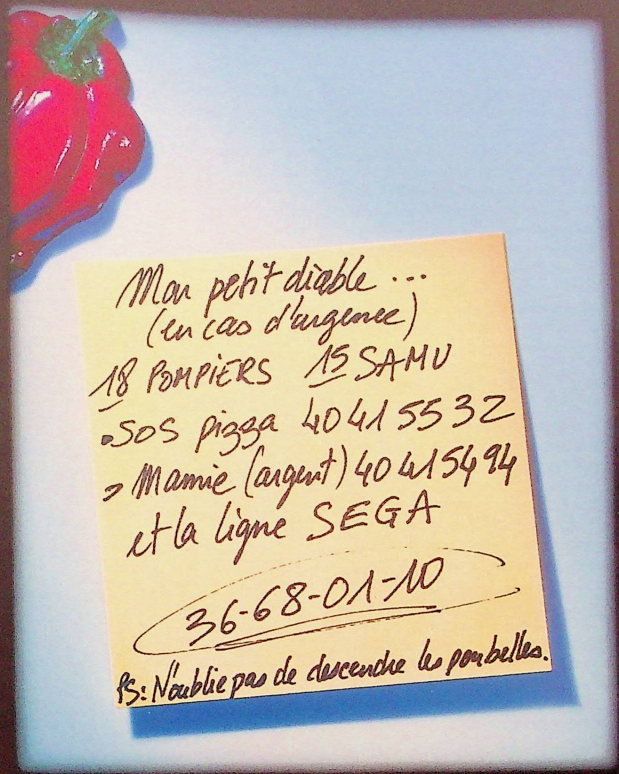
Avant de commencer à répondre à tes questions, sache, mon p'tit gars, que Trollie a invité une trentaine de ses amis Trolls à la rédaction. Comme tu le sais, les Trolls ne supportent pas la lumière du jour. C'est d'ailleurs durant la journée qu'ils dorment. La nuit, en revanche, ils sont toujours en mouvement et en quête de quelques Princes Idiots et Bêtes à se mettre sous les griffes puis dans l'estomac. Si tu souhaites toujours me rendre visite à 2 heures du matin, sache que l'on sera ravi de te recevoir!
1) Il existe une seule différence entre le Mega CD et le Mega CD 2, mais elle est très importante: le Mega CD est en fait le lecteur de CD destiné uniquement aux marchés japonais et américain. Il n'est donc en aucun cas compatible avec le Mega-CD 2 qui, lui, est réservé au marché français.
2) Cette année, trois jeux sont au tableau d'honneur: Super Street Fighter II, Mortal Kombat II et Dragon Ball Z. Si le genre de ces jeux est identique (baston), ils disposent tout de même de caractéristiques qui leur sont propres. Super Street Fighter II propose seize personnages, des décors géniaux et une très bonne jouabilité. Mortal Kombat II est basé sur des combats très sanglants, des graphismes digitalisés et des issues aux combats très spéciales (Fatalities, Babalities et Friendship rehaussent l'intérêt du jeu). Dragon Ball Z doit une grande partie de son succès à la série télévisée diffusée sur TF1. Les personnages ne sont pas spécialement bien réalisés et les décors manquent parfois d'originalité. Mais enfin, tout est question de goût! Moi, je me suis beaucoup amusé avec Mortal Kombat II. Peut-être les flots de sang qui giclent dans tous les sens me rappellent-ils quelques explosions de chevilles à la rédaction?
3) Ma potion pour avoir autant d'humour est 100% naturelle. Enfin presque! Depuis tout petit, j'ai été élevé aux bonnes bandes dessinées de Papa Bomboy: Wolinski, Reiser, Gotlib, Vuillemin, Lucky Luke, Spirou ou encore Édika. Puis la télévision a pris la relève: "La Minute nécessaire de monsieur Cyclopède", Roger Giquel, Dorothée et les Musclés, Coluche et, enfin, les Nuls sont ancrés dans mon cœur. Merci les gars!
4) Il ne s'agit pas d'un phénomène de mode. Avec le temps, de nouveaux microprocesseurs et de nouvelles techniques de programmation voient le jour. Il est donc normal que le marché de l'informatique et des jeux vidéo s'étoffe de nouvelles consoles chaque année. Je me demande d'ailleurs pourquoi il n'y en a pas plus? Les Saturn (Sega), Ultra 64 (Nintendo) et autres P-SX (Sony) ne sont effectivement pas encore disponibles en France. Mais cela ne veut pas dire qu'elles n'existent pas. La preuve, à la fin de cette année, la P-SX et la Saturn seront disponibles au Japon (en France aussi grâce aux boutiques d'import). Et, crois-moi, elles se vendront comme des petits pains!
5) Clayfighter, le jeu mettant en scène des combattants de pâte à modeler, est prévu pour la fin de cette année. Il promet d'être aussi marrant et sympathique que dans sa version sur Super Nintendo.
6) Non, inventer un jeu vidéo n'est pas compliqué. Ce qui est compliqué, s'est de le mettre en "boîte", c'est-à-dire d'arriver à le commercialiser. Car inventer un jeu vidéo, cela signifie quoi? Imaginer un scénario et s'occuper de toutes les phases de la programmation, ou bien simplement programmer le jeu? Ce qu'il faut savoir, c'est qu'un jeu vidéo est créé par plusieurs personnes: un musicien compose la musique, une personne s'occupe du scénario du jeu, une autre des graphismes, encore une autre de la programmation, et une dernière de la production. Bien évidemment, le nombre de personnes qui aident à développer un jeu peut être plus important. Inventer un jeu, c'est loin d'être simple!

Bomboy, petit nain, intelligent et sympa, du royaume de Pennsylvanie du Nord



Sami Benhabri

Bravo à Sami Benhabri: il gagne un abonnement! Merci à tous et à toutes pour vos superbes dessins (n'oubliez pas de signer vos œuvres et de donner votre adresse!)



36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

SEGA

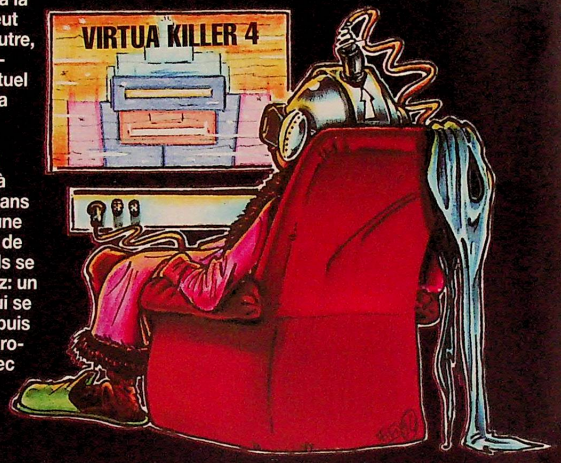
La ligne Sega c'est plus fort que toi

2,19 F TTC la minute

LINEAS

Et ma tronche, vous la trouvez virtuelle, ma tronche?

On vit une époque formidable. C'est fou tout ce qu'on peut faire avec des ordinateurs. L'irréalité effective, vous connaissez? Il paraît qu'il y en a qui disent "réalité virtuelle", mais ça veut dire la même chose.
Imaginez que, au moment où je déblatère, le péquenot qui se fait construire une baraque, il a plus besoin d'aller patauger tous les jours dans la gadoue pour vérifier que le chantier se passe bien, qu'on lui met pas la cuisine dans le grenier et la chambre du petit dans la cave. Avec le must plus ultra de la technologie, ledit péquenot peut se balader dans sa future maison idéale (on souhaite bien du bonheur à monsieur Duchmoll et à sa famille) et décider de modifier la place d'une fenêtre (chérie, tu sais, c'est tellement plus agréable de voir ce qu'on mange), d'une cloison (mon roudoudou, si on met pas un mur ici, bébé va voir nos galipettes), tout ça sans bouger de sa chaise, un programme sophistiqué suffit. Modélisable, la zon-mé de Duchmoll, c'est ça la réalité virtuelle!
Et pour les joueurs?
A propos des galipettes de monsieur et madame Duchmoll (étant entendu que cela ne nous regarde pas), si ça marche pas fort dans leur maison toute neuve, ils peuvent toujours tenter d'aller voir un sexologue informaticien. Lequel, à la pointe de la technique dans l'un et l'autre domaine, peut mettre madame dans une pièce, monsieur dans une autre, et les faire se rencontrer virtuellement, par écran interposé. Selon les mouvements de chacun, un couple virtuel prendra forme à l'écran. Osez, grands fous! C'est ça, la réalité virtuelle!
Et pour les joueurs?
Des que les ébats des Duchmoll n'émeuvent pas (quoi que...), c'est ces deux prêtres qui, l'un à Cluny, l'autre à Paris, se sont rencontrés, par programme interposé, dans une abbaye entièrement reconstituée par ordinateur (une bâtisse, l'abbaye de Cluny, qui a été détruite il y a plus de deux siècles!). Ben quoi, vous lisez pas les journaux? Ils se sont serré la pogne, ont causé, tout ça... Vous imaginez: un curé en Saône-et-Loire, un autre à Paris, et les voilà qui se mettent à papoter dans un endroit qui n'existe plus depuis des lustres! Une première mondiale, alléluia! Avec un programme plus balèze, on arrivera peut-être à causer avec Dieu (j'ai justement quelques petits trucs à lui demander).
C'est ça, la réalité virtuelle!
Et pour les joueurs?
Parce que Duchmoll Junior, 14 ans et le double de boutons, ça l'intéresse beaucoup le jeu, et ça l'intéresse beaucoup la réalité virtuelle. Pas stupide, il a déjà compris que les Virtua-Machin de chez Sega, ça ressemblait à de la réalité virtuelle comme Dorothée à la femme idéale. Curieux, il a testé, une fois, un "jeu en réalité virtuelle", à la foire du Trône: on lui a collé un casque de 12,5 kg sur la tête, un flingue en pogne, et il a vu, en 3D et en vue subjective, comme s'il se baladait lui-même à l'intérieur du jeu, des polygones plutôt moches dans tous les sens, sur lesquels il devait tirer de temps en temps, l'arme à l'écran se déplaçant au gré des mouvements de son bras... Après, il avait très mal à la tête. Tenace, Duchmoll Junior a acheté Consoles+ pour savoir si Banane Vénale aurait pas des infos sur le Nintendo Show à Tokio, où le Père Mario a présenté sa machine virtuelle, Virtua Boy. Ecœuré par ce qu'il y a lu, il s'est dit que, décidément, la réalité virtuelle dans le jeu, avant d'être réelle, resterait virtuelle encore longtemps.



ZE KILLER

WOLVERINE/MAXIMUM CARNAGE (SNIN - ACCLAIM)

Si j'étais pas tombé dans une marmite pleine de comics quand j'étais petit, j'aurais pas la tête que j'ai aujourd'hui. Pour vous dire que les super-héros, ça se construit patiemment, ça se soigne, ça se bichonne... On n'est pas élu X-Man comme ça, par "Acclaimation". Wolverine, par exemple (dans le jeu, il a droit à tous ses noms de baptême, Logan, Serval..., allez vous y retrouver), c'est un vrai de vrai. Eh bien, dans le jeu, notre exosquelette ambulant préféré, censé être une star du combat, se prend raclée sur raclée sans avoir le temps de bouger une griffe. Maniabilité douteuse, jouabilité déprimante, coups spéciaux à la Jordy, le soft est tellement raté que les programmeurs nous ont collé, en matière de démo, une scène du premier niveau (un problème pour passer au second?) où le super-héros se fait crucifier en beauté sans riposter! Preuve que c'est injouable. Et dire que les mag' yankee l'ont bien notée, cette horreur!
Enfin, ça se vend comme des petits pains, c'est l'essentiel. Tout comme Maximum Carnage, d'ailleurs. Un carnage, c'est le mot.

Pour coller au scénario original, signé Marvel, ils collent, on n'est pas trompé sur la marchandise. Mais que c'est laid. Heureusement, dans un sens, que les graphismes soient si moches: on arrache la cartouche de la console, en maudissant Dieu et sa descendance, bien avant de dépasser le premier niveau. Et, c'est aussi bien, parce que sinon, on a tôt fait de s'énerver vraiment: les actions sont aussi riches et variées que les chansons de Chantal Goya. En passant, sachez qu'Acclaim, qui vient de s'assurer les services d'une nouvelle société de développement, Marvel (mais si, le pire, Marvel!), est actuellement à la recherche de programmeurs. On comprend pourquoi.

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION (MD - SEGA)

Soit un film yankee qui a fait exploser le box-office aux quatre coins du globe, dans lequel grandes questions et petits effets baignent dans un univers violemment exotique, avec grosses bestioles et effets spéciaux garantis "sueurs froides". Mettez-moi ça dans une cartouche (pas tout, bien sûr, les bestioles dans une version un peu vaseuse du synopsis, ça devrait suffire). Ne laissez pas refroidir, vendez chaud. Surtout, ne perdez pas de temps à figner, n'en faites pas trop en matière de jouabilité, et ne versez en aucun cas dans une originalité déplacée. Inutile... Attention, il ne s'agit pas non plus de fourguer une nullité crasse, soignez un peu les graphismes, que ce soit propre. Faut quand même pas prendre les joueurs pour des imbéciles, c'est que ça devient difficile à contenter, ces bêtes-là. Non, un petit jeu vite fait, bien fait, ça devrait coller. Et, bien sûr, ne vous trompez pas de nom de film sur la jaquette (ah! ah! elle serait pas mal, celle-là). Encaissez les brouzoufs, et n'attendez pas: faites une suite. Là, ne vous frappez pas, tout est question de timing. N'hésitez pas à bâcler les graphismes, ne vous en faites pas si l'ensemble est un peu buggé,
ne perdez pas de temps à peaufiner les ennemis... Mais faites gaffe, n'oubliez pas de mettre "2" sur la maquette (ou un sous-titre quelconque, ça ne mange pas de pain). Et re-vendez pendant que c'est encore chaud, ça commence déjà à tiédir...

BOOGERMAN

COUP DE CŒUR

Un héros qui pue et qui pète, ça soulage. Entre les petites fiancées des jeux de plates-formes qui se font systématiquement kidnapper, proprettes et interchangeables, les licences Disney, qui nous balancent du rose à haute dose, et les combats à l'orientale, où chaque assassin est censé avoir eu un papa tué (respectivement par le Grand-Méchant et par traîtrise), un frère jumeau (qui s'est rangé du côté du Grand-Méchant et de la traîtrise mais chez qui la voix du sang finira par gueuler tellement fort qu'il se retrouvera du bon côté), un grand-oncle (qui est mort, mais dont la sagesse irradie toujours chaque triceps du combattant, avec voix d'outre-tombe traduite à la mords-moi l'oreille), une petite sœur violée douze fois (l'expérience ne pale pas), toute cette généalogie rien que pour balancer son petit orteil droit dans l'œil gauche de l'assaillant, exactement comme l'adversaire dont la grand-mère... on se dit que la courte histoire des jeux vidéo commence à radoter (si jeune et déjà sénile). Et qu'on a quand même droit à un bol d'air vicié, rien que pour nous changer. C'est que, dans ce Boogerman, ça sent le purin, crévindiou! Imaginez un petit bonhomme affligé d'une tête à avoir été bercé trop près du mur, à moitié cachée par un masque de super-anti-héros (heureusement!), dont les armes sont le pet, le rot et la crotte de nez. Boules de glaire et Dragon gerbe, excusez-moi du peu... Et où croyez-vous que notre petit dégueulasse va pêcher ses options? Gagné, dans ces petits monticules qui jonchent les squares et trottoirs, particulièrement en notre doulce capitale où des hommes casqués, montés sur des bêtes vrombissantes et armés d'aspirateurs sophistiqués, sont investis de la noble mission de les éradiquer (Super Moto-crotte sur M...D...?). Pour passer d'un niveau à un autre,
par quel étroit boyau notre noble héros doit-il évoluer, mmmm? Allons, même la reine d'Angleterre y passe trois fois par jour... O.K., j'arrête là. Pour être parfaitement honnête, à part l'ambiance scato, cadeau de Noël au mouflet (âge caca-boudin) qui ronfle en chacun de nous, ce petit jeu de plates-formes n'a rien d'extraordinaire. Mais des cartouches qui ne soient ni cucul-la praline, ni sanguinolentes, ni vendues sur une grosse licence, ça se compte sur les doigts d'un manchot. Alors, goûtez-y...

BEST GAMES

98, RUE OBERKAMPF 75011 PARIS
Tel : 48.07.14.02. / 48.07.21.08.
Métro PARMENTIER ou MENILMONTANT - Bus 96 (St Jean AICART)
Ouvert de 10 H à 12 H 30 et de 14 H à 19 H du Lundi au Samedi

SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2	475
F1 POLE POSITION 2	475
BOMBERMAN 2	449
DOUBLE DRAGON 5	439
STREET RACER	459
DRACULA	249
ERIC CANTONA 2	475
EXIT STAGE 94	499
BUGS BUNNY	449
FIEVEL AND FARWEST	475
FIFA SOCCER	399
GOOF TROOP	299
JUNGLE BOOK	449
ROI LION	439
LEGEND	449
LEMMINGS 2	449
LES SCHROUMPFS	399
MAXIMUM CARNAGE	399
MEGAMAN X	449
MICKEY MANIA	439
MORTAL KOMBAT II	499
SECRET OF MANA	495
STUNT RACE FX	499
DONKY KONG COUNTRY	475
ILLUSION OF GAIA	470
DRAGON	449
SPARKSTER	399
SHAK FU	470
FINAL FANTASY 6	475

MEGADRIVE

ART OF FIGHTING (JP)	299
DRAGON BALL Z (JP)	299
DUNE 2	449
ETERNAL CHAMPION (JP)	395
SHAQ FU	399
FIFA INT. SOCCER	375
JUNGLE BOOK	399
DRAGON	399
LANDSTALKER	375
MICKEY MANIA	395
MISTER NUTZ	449
MORTAL KOMBAT II	399
NBA JAM	449
NHL HOCKEY 95	449
ROBOCOP vs TERMINATOR	249
SPARKSTER	429
NBA LIVE 95	399
STREET FIGHTER II	299
STREET OF RAGE III	449
SONIC AND KNUKLES	449
SONIC III	395
TAZMANIA II	399
TITI & GROMINET	439
URBAN STRIKE	449
FLINK	395
FIFA SOCCER 95	449
LION KING	395
BUBSY II	399
TINY TOON ADVENTURE	399

SUPER FAMICOM

SAMOURAI SPIRITS	599
DBZ 3 ACTION GAME	449
FATAL FURY SPECIAL	590
TINY TOONS II	399
DBZ 2 ACTION GAME	390
HOKOTUNOKEN 7	349
BASTARD	249
EMPIRE STRIKE BACK	249
STREET FIGHTER TURBO	249
RANMA 1/2 4	395
WORLD HEROES II	499

NEO GEO CD

KING OF FIGHTER 94	490
SAMOURAI SHODOWN II	490
SAMOURAI SHODOWN	449
ART OF FIGHTING II	449
FATAL FURY SPECIAL	449
SUPER SIDEKICK II	449
AGRESSOR DARK KOMBAT	399

CONSOLES Neuf Occas.

NEO GEO CD	3490	---
NEO GEO CART.	1100	800
SUPER NINTENDO	690	499
MEGADRIVE	775	450
GAME GEAR	650	399
GAME BOY	299	199
SUPER GAME BOY	399	---

NEO GEO Cartouche

SAMOURAI SHADOWN II	1590
SAMOURAI SHADOWN	750
KING OF FIGHTER 94	1590
FATAL FURY SPECIAL	750
SIDEKICK II	750
ART OF FIGHTING II	799
AGRESSOR DARK KOMBAT	690
ART OF FIGHTING	350
WORLD HEROES II	350
BLEU'S JOURNEY	199
KARNOVE REVENGE	790
WINJAMMER	790
SPIN MASTER	449
FATAL FURY II	290
TOP HUNTER	790
WORLD HEROES II JET	790
AERO FIGHTER	490

LOCATION DE TOUTES LES NOUVEAUTES ... N'HÉSITEZ PAS!

LOCATION DE TOUS LES TITRES SUR NEO GEO

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX ET VOS CONSOLES MD / SN / SFC / NEO GEO / GG / GB.
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT.
NOUVELLES CONSOLES (téléphonez !)
SONY PSX - SATURN - NEC FX
MEGA DRIVE 32 X - NEO GEO FR
Disponibles au mois de Décembre

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24 / 48 H
à retourner à BEST GAMES 98 rue Oberkampf 75011 PARIS
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre

TITRE / ARTICLE	CONSOLE	PRIX

FRAIS DE PORT(console : 50 F, autre : 30 F) TOTAL A PAYER
Prix en FF TTC, révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles. cv. 38

petites annonces

CONSOLES +
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, François Garnier, Marc Lantelme, Marc Menier, Maxime Roure (Switch), Corinne Soubigou, Philippe Tillière dit Fifi, Zé Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessier (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chef de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 370 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 335 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion
Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Editions Mondiales SA.**
Principal associé : **EMAP PLC.**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Francis Morel

Éditeur :
Vincent Cousin

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 3e trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte 1 encart jeté (abonnement), 1 encart broché (Sega), plus un hors série Consoles + sous blister.

VENTES

SUPER NINTENDO

Vds 10 jx, px : 1 000 F ou éch. (F-Z; M. All. S.). **Olivier MASLE, 75, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.26.09.**

Vds S. Nin + 3 man. + adapt. + 5 jx (Pocky et Rocky 2), px : 1 800 F. **Nicolas DUQUENOY, 98, rue Ampère, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.75.42.**

Vds jx S. Nin, S. Swiv, Aleste, St. Arawars, Contra 3, SF2, F-Zéro. **Olivier LEJEUNE, 10, place Guermantes, 77150 Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.00.82.**

Vds 21 jx S. Nin. **Tony DALMOLIN, « Le Cantaud », 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93.**

Vds jx Zelda 3 SNES : 150 F. **Sagha LEFEBVRE, 102, Chemin des Violettes, 06140 Tourrette-sur-Loup. Tél. : 93.24.17.09.**

Vds jx S. Nin : SF2T, Actraiser, Populous + Flashback, px à déb. **Olivier DESTREBECQ, 25, allée de la Champerville, 59700 Marc-en-Barœul. Tél. : 20.36.78.91.**

Vds jx S.N. : M. Kart, Equinox, M. Quest, N. Jam, px : 300 F. **Jeremy TUIL, 44, bd de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.30.39.**

Vds jx SNIN : World Cup, Lamborghini etc, px : 250 F à 300 F. **Olivier REBIBEAU, 125, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.95.68.12.**

Vds SNIN + Moni. coul. + Lot 20 jx S. Nin, Amiga 500 + jx. **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73.**

Vds S. Nin + 6 jx + 2 man. (Eric Cantona, Cool Spot...), px : 1 500 F. **Thomas PALAYSI, 7, lot Domaine des Aiguillères, 34980 Montferrier-sur-Les. Tél. : 67.59.87.56.**

Vds S. Nin Transformé (50/60 Hz) + 4 man. + 4 jx, px : 1 000 F. **Gilles GAULIER, rue Erasme Guichet, 13220 Châteauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58.**

Vds jx S. Nin : 200 F pce tbe. **GUILLAUME XAVIER DE MATOS, Rés. Les Lignières, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.32.12.00.**

Vds ou éch. sur Snin Astérix et R-Type. **Pierre LAPIOS, 1, Impasse des Amandiers, 31240 L'Union. Tél. : 61.74.79.51**

Vds Snes + Street Fighter II et Super Star Wars et nbx jx MD. **Aymeric RODRIGUEZ, 15, rue du Docteur Buisson, 91670 Angerville. Tél. : (16-1) 69.95.03.79**

Vds sur Snes Super SFII + sect. et of Mana. px : 350 F à 500 F pce. **Chang ZHENG, 10, rue Jacques-mont, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.76.53 (18 à 20 h)**

Vds jx Snin (de 150 à 300 F) ou éch. contre Nes + jx. **Christophe LAFON-ROUDIER, Les Andreous, 09130 Artigat. Tél. : 61.68.59.11**

Vds jx Snin, Tiny Toons 250 F ou éch. ctre DBZ 3. **Sébastien ROSITANI, bât. 6A, Le Montlerlc, les Aygalades,13015 Marseille. Tél. : 91.60.63.67**

Vds Snin + 2 man. + jx (NBA Jam., Secret of Mana.). **Thomas PEYRIN, 83 bis, rue des Alpes, 26000 Valence. Tél. : 75.56.72.70**

Vds SF2 200 F à déb. ou éch. contre Mario 4, DBZ 2. **Thibault CHAMBON, 2, allée des Crayons, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 34.75.83.75**

Vds Snin + 9 jx + 2 man. + adapt. + S. Scope px : 1 650 F. **Vincent PICOT, 15, rue Curie, 77230 Saint-Mard. Tél. : (16-1) 60.03.20.45**

Vds Snes + 2 jx (Flashback, SFII) + 2 man. + AD 29 + adapt. px : 890 F. **Alexandre SONG, 70, rue du Docteur Bauer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.12.02.64**

Vds jx Snes : Tiny Toons 300 F + Aladdin px : 300 F. **Benoît DUGRAIS, 53, rue de la Ferté, 61500 Mace. Tél. : 33.39.74.88**

Vds Snin + 8jx (Sm Kart, Secret) + AD 29 + 2 man. px : 2 000 F. **Frédéric MILLO, 11, av. des Grillons, 13620 Carnoy-le-Rouet. Tél. : 42.45.13.45**

Vds Super Street Fighter 2 sur Snes px : 550 F tbe. **Willy AFCHAIN, 135, rue Danton, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.59.89**

Vds ou éch. jx Sn : SF2, Wing. 2, WWF éch. S of Mana ctre Lufia. **Simon DIJOUX, Quartier Lt Moyne, 84100 Orange. Tél. : 90.51.70.76**

Vds jx Snin : DBZ 2 (Jap.) px : 460 F ach. MD + 2 man. px : 450 F maxi. **Olivier BAUDRY, 977, rue de Curembourg, 45400 Senoy. Tél. : 38.61.56.56**

Vds Snin + 7 jx SF2.turbo + 3 man. adapt. 1 800 F. **Emmanuel MADOUX, 3141, rue des Fèves, 59226 Lecelles. Tél. : 27.48.82.26**

Vds Snin Tortues Ninja 5 300 F, F1 PP 250 F (neuf) ou éch. **Laurent BERG, 1, rue Maryse Bastié, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.55.95.65**

Vds Snin + 4 jx (F-Zéro, Stre et Figter 2, Flash B, etc.) px : 900 F. **Julien LEMENAGER, 591, rue de Larris, 60430 Ponchon-Oise. Tél. : 44.03.34.91**

Vds jx Snin : Flashback (250 F), Starwars (230 F), etc... **Christophe SAUVANET, 24, rue des Merles, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.36.50**

Vds Snin + 4 jx (Tennis, Wings 2...) + 2 man. + adapt. px : 800 F tbe. **Cédric MICHAUD, 31, rue Maurice Ravel, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.67.97**

Vds Snin + 9 jx (DBZ, Alladin...) + man. px : 2 600 F. **David SIAMOU, 89, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.49.08**

Vds Snes 7 TM Saga; N Basho; Turn. 2 Bum. px : 750 F ou 300 F pce. **Xavier HELLY, 2, Promenade Maurice Thorez, 69700 Givors. Tél. : 72.24.32.15**

Vds man. infra rouge pour Snin 100 F. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49**

Vds Snin + 2 man. + adapt. + jeu : 700 F. Vds 8 jx 250 F pce. **Catherine BOUGON, 50, Impasse St Jean, 78550 Houdan. Tél. : (16-1) 30.59.53.06**

Vds jx Snin (DBZ 3, Cantona...) vds MD + jx (Fifa...) + man. **Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice Ripoche, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.99.93 (ap. 18 h)**

Vds Snin + 5 jx (NBA-Jam. Batman) + AD-29 px : 1 800 F. **Marc THIBAULT, 5, Mail Jehan de Dunois, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.97.42**

Vds jx Snin : Super Soccer, Dragon Ball 200 F pce. **Fabien RODA, Fraqueville de St-Germain, 14280 La Blacherbe. Tél. : 31.26.64.44**

Vds World League Basket Ball — Street Fighter 2 (F-Zéro). **Nicolas BRESSON, 32, rue des Réservoirs, 78510 Triel-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.74.18.80**

Vds Snin + 11 jx + adapt. 2 000 F ou sép. **Stéphane LAZARIDES, 8 bis, av. Victor Hugo, 95230 Soisy. Tél. : (16-1) 34.28.05.42**

Vds Snin + 5 jx + AD 29 Turbo +. Act. Replay 2 200 F à déb. **Sammy MAWAZINI, Le Lacuzon la Cure, 39220 Les Rousses. Tél. : 84.60.53.69**

Vds Snes + 7 jx GB + Action Replay px : 1 750 F. **Miguel TROPCHAUD, 28, rue Jean Mermoz, 59175 Temple Mars. Tél. : 20.60.12.66**

Vds Snin + 12 jx + 2 adapt. + 2 man. + man. turbo px : 3 500 F. **Frédéric FRANCOIS. Tél. : 93.31.83.44**

Vds jx Snin : Astérix 250 F, SFC : Rushing Beat 200 F Snes : SF2. **Cyrille MISKIEWICZ, 203, rue de Baie, 68100 Mulhouse. Tél. : 8964.37.15**

Vds jx Snin : SF2 turbo, Camborghini etc. px : 270 F pce. **Jean GOUDOUNECHE, Lycée Eiffel, BP 5, 143, crs de la Marne, 33031 Bordeaux. Tél. : 56.92.81.55**

Vds SF II : 100 F et Another World : 150 F. super Swir : 250 F. **Eric MAGNON, 1, allée des Iles Marquises, 44300 Nantes. Tél. : 40.94.45.17**

Vds jx Snes : Secret of Mana, Cool Spot, M. Kombat, FF2. **Olivier RUHAUT, 5 bis, rue de Fontenay, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.65.95.66**

Vds jx Snin (NBA Jam, DBZ 3, etc.) + vds néo-géo + SS 2. **Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Notre-Dame. Tél. : 27.83.91.17**

Vds Snin Compil. 690 F + Scope 450 F tbe. **Faycel HEBIR, 88, rue de l'Europe, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.09.90**

Vds jx SN : 200 F à 250 F AD29 : 50 F. **Laurent ASENSIO, 644, av. du Maréchal Juin Le Garigliano, « F », 30900 Nîmes. Tél. : 66.29.21.66 (ap. 18 h)**

Vds jx Snin : les Schtroumps, etc... **Laurent WANR-ZYNIAK, av. de l'Europe Pavillon Jura, n° 11, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.83.28**

Vds Snin + 3 jx de 800 à 1 000 F. **Grégory GEISSMANN, 117, rue Louis Guerin, 69006 Lyon. Tél. : 78.93.85.44**

Vds Snes + 6 jx + adapt. Jap et US px : 2 800 F. **Julien BARTHEZ, 83, allée de Silène, 34280 La Grande Motte. Tél. : 67.29.13.16**

Vds Snin Pocky et Rocky, Mr. Nutz, Tiny Toon : 250 F pce. **David MAQUESTIAU, 27, rue de la Liberté, 68300 Village-Neuf.**

Vds Snin + 5 jx : 1 400 F. SMS + 4 jx : 400 F. A600 + logs : 1 500 F. **Fabrice TRENTIN, 6, rue Tél. : (16-1) 69.89.14.83**

Vds 11 jx Snes de 100 à 300 F. **Benoît LHUILLIER, 3, rue des Suisses Beaumarchais, 77290 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.48.17**

Vds jx Snes, Snin, SFC et CD (3 Do, PC). **Charles TARANCON, n° 107, rue de la Marjoline, 34400 Lunel.**

Vds Snin + 8 jx (Juras Sik, Mario Kart Axelay...) px : 1 750 F. **Michaël ROBERT, 45, les Verts Cotaux, 33190 La Réole. Tél. : 56.91.75.63**

Vds Snin + adapt. + 2 man. + 5jx : SF Turbo Aleste etc... px : 1 990 F. **Mirabel SEBASTIEN, 54, Bastides de Chantemerle le Thor, 04200 Sisteron. Tél. : 92.61.44.44**

Vds Snin + 7 jx + 2 man. + AD tbe px : 1 700 F à déb. **Philippe OSTALZ, 22, rue Jules Ferry, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.58.48.28**

Vds Snin + 2 man. + 5 jx (Street F. II Turbo...). **Vincent LACROIX, 91520 Egly-Essonne. Tél. : (16-1) 60.83.39.46**

Vds Snin + SF II + SM4 : 800 F à déb. **Damien NABET, 14, rue Lebot, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.93.95.50**

Vds Flashback à 250 F Snes à déb. **Damien MOKHTARI, 15, rue de Soisy, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.51.49**

Vds 7 jx Snin : A. World, Mickey; M4, All Stars; SF2... px : 250 F. **Cédric CHAIX, 6, la Blanche, 73300 Villargondran. Tél. : 79.59.94.57**

Vds jx Snin de 150 F à 280 F vds jx MD de 80 F à 250 F. **Cyril BENOIT, 74, route d'Apremont, 73000 Barberal. Tél. : 79.33.78.65**

Vds jxc Snin : Starwing, F1-Aguri, Zelda 3 (Vds K7 Las Vegas). **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42**

Vds jx Snin : King of the Monster 80 F, Puch Over : 80 F. **Frédéric MABILLARD, 27, av. de France, 1202 Genève. Tél. : 00.41.22.733.28.50**

Vds guide complet et de Dragon Ball 2 et super Power 20 F avec n° 22. **Anne DE GIULI, Chemin de la Baillaz, Ch. 1809, St-Legier (Suisse). Tél. : 021/943.20.73**

Vds jx Snes, Secret of Mana, Megamanx 325 F pce. **Aurélien LOMBARD, 3, rte de Saint-Jean, 21170 Trouhans. Tél. : 80.29.13.75**

Vds jx Snin : 200 F, jx MD : SFII... jx GB tbe px ! **Sébastien BROCHARD, 31, cité St Just, Bellevue, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.18.26**

Vds jx Snin : Goof Troop, Blues Brothers etc 200 F. **Gaëtan BENBOUZIANE, 9, rue Michel-Ange, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 49.80.97.49**

Vds Snin + 2 man. + 3 jx + Superscope + Act. Pro. : 900 F. **Richard RAZNIK, 10, av. de la Malanoye Trieux, St-Jean, 59278 Escautpont. Tél. : 27.34.60.57**

Vds jx Snes et MD. Ach. Starfox Jap 150 F Maxl. **Pascal DUVAL, 20, rue Vincent Scotto, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.67.74**

Vds jx Sup. Nin. Wolfenstein 3 D Bomerman Fr Mutz 200 à 250 F. **Jamuel CARVAGLIO, 5, rés. Barbanson, 94550 Chevilly Larue. Tél. : (16-1) 46.87.05.15**

Vds sur S.Nin. Wrest Lemania 200 F Astérix 250 F DBZ 3, 400 F. **Laurent AKOUN, 6, rue Hector Berlioz, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.60.43**

Vds Snin + 2 man. + 5 jx + adapt. (Flash B...) px : 2 300 F. **Olivier CHAPELLE, 68, rue de Tolbiac, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.54.56**

Vds Snin + man. Arcade + Joy Pad Turbo + NBA Jam. etc. **Olivier DELACHAUSSEE, 11, rue Evette, 60200 Compiègne. Tél. : 44.86.39.03**

Vds jx Snin, MD, GB très bas prix. **Anthony MONTAGNE, 28, rue de Ratroa, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.38.76.98**

Vds Snin + Zelda + Starwars + Starwing + Action Replay 2. **Vincent LIESSE, 2, rue Vincent d'Indy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.41.01**

Vds jx Snin 250 F pce : Art of Fighting, Mortal Kombat... **Christophe MARIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 49.11.13.76**

Vds Snin + 4 jx + 2 man. (Mario Kart, Bubsy Lost, Viking, SF II) px : 1 500 F. **Nicolas LESNE, 15, rue de la Pommeraye, 95270 Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.21.18**

Vds Snes + 5 jx SF2 Mario Zelda Starwing B-Type AD 29 px : 1 700 F. **Sébastien TASSIN, 10, ruelle Dupuis, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.33.56.55**

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

MEGADRIVE
+ 2000 jeux
disponibles à partir de **49 F**
CONSOLE MEGADRIVE II
599 F neuve + 1 jeu

SUPER PROMO
- Jeu SONIC 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 59 F
- Manette MEGADRIVE 3 boutons 59 F
- Manette MEGADRIVE 6 boutons 99 F

32 X (NEUVE) 1 390 F
- Jeu DOOM 489 F
- Jeu VIRTUA RACING DE LUXE 489 F
- Jeu STAR WARS ARCADE 489 F
- Jeu SUPER MOTOCROSS 489 F

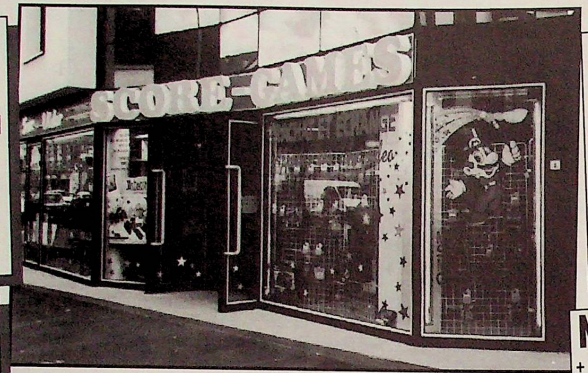
SATURN SEGA TEL
Disponible fin Novembre, Contactez nous !!!

MASTER-SYSTEM
+ 1300 jeux disponibles à partir de **49 F**

SUPER PROMO JEUX OCCASION
- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- Manette Neuve 59 F

MEGA - CD
+ 300 jeux
disponibles à partir de **69 F**
CONSOLE neuve + 1 jeu
1 590 F
CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

3 DO
+ 200 jeux Neufs et Occasions
disponibles à partir de **139 F**
CONSOLE 3 DO TEL



N.E.C
+ 500 jeux disponibles à partir de **59 F**
CONSOLE PORTABLE*
GT TURBO + 1 jeu 995 F

NEO-GEO
+ 300 jeux disponibles à partir de **199 F**
CONSOLE* + 1 jeu
1 290 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

SUPER PROMO JEUX D'OCCASION
- NAM 75 199 F
- FATAL FURY 249 F

CD ROM PC & MAC
+ 600 jeux neufs et occasions
disponibles à partir de **139 F**
- Lecteur double vitesse 990 F
- Joystick 129 F

CDI PHILIPS
Modèle 450
2 490 F
+ 100 jeux disponibles (jeux, éducatifs, films ...)

AMIGA CD32
+ 200 jeux
disponibles à partir de **99 F**
CONSOLE neuve + 2 jeux
990 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

JAGUAR
+ 50 jeux disponibles neufs et occasions
CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 190 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

GAME-GEAR
+ 300 jeux
disponibles à partir de **49 F**
CONSOLE* + 1 jeu 449 F
- Adaptateur secteur 49 F
- Loupe Game Gear 59 F

SUPER-NINTENDO
+ 2500 jeux
disponibles à partir de **79 F**
CONSOLE NEUVE 599 F
+ Jeu STREET FIGHTER II TURBO 699F

SUPER PROMO
- Jeu MORTAL KOMBAT neuf 99 F
- Jeu R TYPE neuf 99 F
- Jeu STARWING neuf 99 F
- Adaptateur jeux Jap/USA 99 F

N.E.S NINTENDO
+ 1500 jeux disponibles à partir de **49 F**
CONSOLE NEUVE
+ 2 manettes 249 F

SUPER PROMO JEUX NEUFS US
- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADAPTATEUR JEUX US 99 F

GAME-BOY
+ 600 jeux disponibles à partir de **49 F**
CONSOLE* 199 F
- TETRIS 49 F
- Adaptateur secteur 49 F

MULTIMEGA
+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD
2 990 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

OVERGAME MACHINE
«La console d'arcade la plus petite au monde»
1 590 F
+ de 50 jeux disponibles à la location ou à la vente

SONY PLAYSTATION
Disponible en Décembre, Contactez nous !!!

En vente dans tous les magasins SCORE-GAMES

SÉLECTIONNÉ PAR LES GUIDES:

PARIS COMBINES : PARIS PAS CHER : PARIS MEILLEURS PRIX : PARIS PRIVILÈGES : LE PETIT FUTÉ

CARTE AURORE

FACILITÉS DE PAIEMENT

* OCCASION

REVENDEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

V.P.C.

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Jussieu
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
à 1500 m de la Croix de Berny
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
☎ (1) 46 665 666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) — CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)		649 F 449 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	BATTERIE PACK 6 HEURES 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

COLUMNS	99 F	SONIC 2	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F
FIFA SOCCER	TEL	ECCO 2	299 F
DRAGON	299 F	LE ROI LION	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F
ALADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
ASTERIX 2	299 F	POWER RANGERS	299 F
BATMAN RETURN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
SHINING FORCE II	299 F	ROAD RASH II	299 F
SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
X MEN II	299 F		

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F
SONIC	79 F	WIMBLEDON	99 F
DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve) 1390 F — DOOM 489 F — VIRTUA RACING DE LUXE 489 F
SATURN dispo TEL — STAR WARS ARCADE 489 F — SUPER MOTOCROSS 489 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F		
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	399 F		
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F		
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 59 F — MANETTE 6 BOUTONS	99 F		
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F — ADAPTATEUR SECTEUR	99 F		

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

SONIC	49 F	MICKEY & DONALD	139 F
STREET OF RAGE	59 F	MORTAL KOMBAT	139 F
ROBINSON BASKET	99 F	SONIC 2	139 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	PRINCE OF PERSIA	199 F
KICK OFF	139 F	PSG FOOTBALL	199 F
STREET FIGHTER 2'	199 F		
TEAM USA BASKET	199 F		
ALADDIN	249 F		
FLASHBACK	275 F		
FIFA SOCCER	275 F		
LANDSTALKER	299 F		
NBA JAM	349 F		
SONIC 3	379 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

LETHAL ENFORCER 2	349 F	SHINING FORCE II	399 F
FLINK	369 F	DRAGON	449 F
SPARKSTER	369 F	ECCO 2	449 F
TINY TOON ALL STARS	369 F	LEMMINGS II	449 F
FIFA 2	399 F	LIVRE DE LA JUNGLE	449 F
JORDAN ADVENTURE	399 F	MICROMACHINE II	449 F
LE ROI LION	399 F	NHLPA 95	449 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	PITBALL	449 F
MICKEYMANIA	399 F	SHAQ FU	449 F
POWER RANGERS	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F
PROBOTECTOR	399 F	STREET OF RAGE III	449 F
URBAN STRIKE	449 F		
MORTAL KOMBAT II	469 F		
MR NUTZ	469 F		
TITI & GROS MINET	469 F		
NBA LIVE 95	489 F		
WOLVERINE	489 F		
NIGEL MANSELL INDY	489 F		
WWF RAW	489 F		
EARTH WORM JIM	499 F		
SUPER STREET FIGHTER II	499 F		

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — MEGA CD 2 francais neuf + 1 jeu 1590 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

ROAD AVENGER	69 F	BATMAN RETURN	249 F
SONIC CD	199 F	FINAL FIGHT	249 F
THUNDERHAWK	199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F
ECCO THE DOLPHIN	279 F		
SYLPHEED	279 F		
NHL HOCKEY 94	299 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

TERMINATOR	269 F	MICKEYMANIA	399 F
FLASHBACK	299 F	MORTAL KOMBAT	399 F
PITFALL	299 F	NBA JAM	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	ECCO 2	449 F
FLINK	349 F	FIFA SOCCER	449 F
LETHAL ENFORCER 2	349 F	FORMULA 1	449 F
JURASSIC PARK	449 F		
MEGARACE	449 F		
REBEL ASSAULT	449 F		
RISE OF THE ROBOT	449 F		
TOMCAT ALLEY	449 F		
NIGHT TRAP (VF)	499 F		

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1290 F
CONSOLE **CD ROM NEO GEO** 3490 F
(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	WORLD HEROE II	349 F
NAM 75	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
FATAL FURY	249 F	ART OF FIGHTING II	699 F
FATAL FURY SPECIAL	449 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
KING OF FIGHTER	449 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

FATAL FURY SPECIAL	449 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
KING OF FIGHTER	449 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette 3490 F — Manette supplementaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette 2490 F — Carte Full Motion video 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

APOCALYPSE NOW (2CD)	189 F	EDITEUR JOHNNY HALLYDAY	189 F
BIEN MAL	189 F	BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F
FILE D'OCCIDENT HOLLY 2	189 F	UN TOQUE POUR 2	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :

BATTLECHIP	139 F	ASTERIX	239 F
ZELDA	239 F		
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F
7TH GUEST	239 F		
DIMO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F
KETHER	279 F		
SCORLAND YEAR 1	169 F	HOTEL MARIO	239 F
INCA	279 F		
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F		
OTHELLO	209 F	POWER HITTER	239 F
DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F		

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :

JOHN MADDEN	199 F	TWISTED	199 F
NIGHT TRAP	279 F		

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 990 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Une meilleure console d'arcade par les magazines de jeux video !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F
LOCATION & VENTE JEUX

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version originale PAL, volume 1 à 12 : PRIX UNITAIRE 149 F
- RAMICARD a partir de 5 F
- PISTOLET LOCK-ON 299 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 29 F
(Cordons, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES) — CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Francaise)		299 F 199 F
SUPER GAME BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE 59 F
CABLE LINK	39 F	ADAPTATEUR SECTEUR 49 F
PACK BATTERIE (12H)	129 F	
ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F	

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F
SUPER MARIO LAND 3	175 F		
SUPER MARIO LAND 1	139 F	MORTAL KOMBAT	175 F
ZELDA	175 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

PROBOTECTOR II	229 F	SCHTROUMPFS	249 F
LEMMINGS II	269 F		
ALADDIN	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F
MICROMACHINE	269 F		
DONKEY KONG	249 F	TETRIS II	249 F
MONSTERMAX	269 F		
DUCK TALES II	249 F	TINY TOON WACKY	249 F
MR NUTZ	269 F		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F
NBA JAM	269 F		
LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F
YOGI BEAR	269 F		
POWER RANGERS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F
FIFA	279 F		

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — MANETTE * 69 F

SUPER PROMO JEUX US :
1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F
2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version francaise) :

ASTERIX	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F
RESCUE RANGERS II	299 F		
ALADDIN	249 F	LE ROI LION	249 F
SCHTROUMPFS	299 F		

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE)	599 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO	699 F
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	999 F
MANETTE SUPER 4	69 F
SUPER GAME BOY	399 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE	199 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F
MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99 F

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO R.TYPE (neuf) 99 F
SUPER PROMO FLASHBACK (neuf) 199 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version francaise) :

STREET FIGHTER II	99 F	ROAD RUNNER	169 F
SIM CITY	269 F		
ULTRAMAN	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	169 F
SUPER MARIO KART	269 F		
LEMMINGS II	399 F	ARDY LIGHFOOT	499 F
ALIEN III	199 F		
SPARKSTER	429 F	BATMAN & ROBIN	499 F
MARIO ALL STARS	199 F		
DRAGON	449 F	EARTH WORM JIM	499 F
ALADDIN	249 F		
JUNGLE STRIKE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F
PRINCE OF PERSIA	249 F		
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FIFA SOCCER	499 F
F1 POLE POSITION 2	299 F		
MICROMACHINE	449 F	F1 POLE POSITION	499 F
YOUNG MERLIN	339 F		
SECRET OF MANA + guide	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F
POWER RANGERS	549 F		
SUPER HOCKEY	449 F	LE ROI LION	499 F
RISE OF THE ROBOTS	549 F		
SUPER METROID + livre	449 F	MICKEYMANIA	499 F
SALOON MOON	549 F		
STUNTRACE FX	449 F	PITFALL	499 F
WWF RAW	549 F		
CHUCK ROCK	169 F	CANTONA FOOTBALL	269 F
NBA JAM	379 F		

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24/48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX
Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant moins de 500 F (frais de port exclu).
- 1 SAC A DOS multirouleur pour l'achat d'un jeu coûtant plus de 500 F (frais de port exclu).

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux. •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(sous conditions au magasin) (Boîtes d'origine indispensables) (Echange exclusivement (sous au magasin)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... CODE CLIENT : |_|_|_|_|_|_|

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE+ 12/94

* OCCASION — Offre dans la limite des stocks disponibles. — Toutes les marques citées sont des marques déposées. — ** POUR L'ACHAT DU CONSOLE NEUVE

RC Paris B 385 215 603

petites annonces

MEGADRIVE

Vds 8 jx MD et S. Nin, px inté. Rech. View Point neo geo. **Christophe SERVOL, rue du Stade, 63620 Giat. Tél. : 73.21.75.13.**

Vds MD + 2 man. + 14 jx (Fatal Fury, Flashback, Sonic 1 et 2), px : 1 600 F. **Stéphane BONNOTTE, 44, 50 rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.28.86.13.**

Vds jx MCD Jurassik US : 300 F; Sylpheed : 200 F Compil. : 200 F. **Samy GARRABOS, Le Pez Sous-sans, 33460 Margaux. Tél. : 57.88.77.92.**

Vds jx MD Jap MD Fra et Genesis de 150 F à 400 F. **Pierre LOUBIGNIAC, Chemin d'Harismendia, 64122 Urrugne. Tél. : 59.54.33.10.**

Vds sur MD : Sonic 2 (150 F), Thunder F 4 (150 F), G. Axe 2 (100 F). **Nicole DEBERGHES, 12, av. Ronsard, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.67.47.**

Vds MD + 3 man + 9 jx, px à déb. ou px de 150 F à 250 F. **Freddy BOUGUERRA, 16, rue Henri-Dunant, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.07.00.**

Vds jx MD : Shinobi, Strider, Mickey, Street of Rage, px : 200 F pce. **Joël FERHANI, 30, rue du Plessis Pomme Raye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.**

Vds MD + 12 jx (FIFA, Pete Sampras, Flashback...) + 3 pad., px : 1 800 F. **Olivier BEER, 108, rue de la Grande Corvée, 54600 Villers-Lès-Nancy. Tél. : 83.41.11.94.**

Vds 10 jx (Revenge of Shinobi...), de 50 F à 150 F. **Alain KTORZA, 15, allée Claude Debussy, 91320 Wissous. Tél. : (16-1) 69.20.46.50.**

Vds MD + MCD + 2 man + 33 jx, px : 4 500 F. **Paulo FERREIRA, 3, rue Paul Fort, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.35.90.06.**

Vds MD Jap. + Aladdin + Flash Back + Sonic 1 et 2, px : 750 F. **CAM Jacques, 1, rue de Chartres, 28800 Bonneval. Tél. : 37.96.24.00.**

Vds jx MD : 170 (WB5, Sonic 2, Megalomania, Mickey 2, LMX). **Sébastien UZEEL, 42, rue A. Defer, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.84.94.**

Vds MD + 7 jx, px : 880 F. **Gilles BARAULT, 4, rue des Oliviers, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.86.58.**

Vds sur MD : Sonic 2, Street Rage 2, px : 100 F, Lands Talker; FIFA : 200 F. **Sébastien NIKITIN, 5 bis, allée Marie-Louise, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.53.59.**

Vds MCD 2 + 4 CD (RA + Son + FF + Silpd : 2 000 F. Arcade + 2 joy + TMNT : 3 000 F. **Christophe LIMET, 19, rue Marcel Paul, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.15.66.**

Vds Virtua Racing, px : 380 F. **Sébastien RACINE, 2, rue du Bois de Vigne, 77370 Nangis. Tél. : (16-1) 64.08.12.16.**

Batman, px : 95 F. Dick Tracy : 150 F. NBA Jam ; 269 F. Fatal Fury : 220 F. **Louis DOS SANTOS, 49, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 44.78.08.87.**

Vds 5 jx MD (Sonic 2, Mickey 2, Flashaback, etc...) de 50 F à 390 F. **Eric DADYCK, 80, rue Rouget de l'Isle, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.59.05 (ap. 19 h).**

Vds Rocket, Virtua, Plashback, NBA Jam, Valadin, Cool Spot, etc... **Thierry SUREAU, 6, bd Ernest Girault, 91290 Arpaton. Tél. : (16-1) 60.83.07.11.**

Vds jx MD de 100 F à 300 F : Aladdin, Cool Spot, Sonic 2,. **Damien GARNIER, 42, rue du Sanatorium, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.68.65.**

Vds jx sur MD ou éch. (Sonic 1, 2 SF2) ctre Gunstar Heroes. **Florent CHAPELLE, 53, av. Léon Jouhaux, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.70.25.**

Vds MD + 15 jx. **David WEIL. Tél. : 88.75.06.56.**

Vds jx : Strider et Mdonwalker, px : 200 F ou 100 F pce. **David PENDA, 13, rue Lantiez, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 44.85.96.71.**

Vds jx MD de 50 F à 300 F. GB + Tetris + Zelda, px : 500 F. **Sébastien GINOULHAC, 3, rue Lavoisier, 33150 Cenon. Tél. : 56.32.18.98.**

Vds sur MD : Landstalker, px : 300 F, Fifa Soccer, S. Fighter etc... **Laurent FURIO, 48, Parc Sollier, 84400 Apt. Tél. : 90.74.52.32.**

Vds MD + 2 man. + Street Fighter II sous emballage. **Sébastien CAYRON, Ecouves la Justice Cité Lamarche BH2, 54200 Toul. Tél. : 83.64.41.12.**

Vds jx MD : Lstalker, px : 300 F; TF4, TUSA, SPocket, PMonger : 200 F. **Patrick MATORE, 27, rue Firdin Gedier, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.79.14.**

Vds FIFA Soccer, px : 300 F; Formula One : 280 F; Sor II : 250 F. **Vincent DUSSUPT, rue Gros, 42440 Noiretable. Tél. : 77.24.72.10.**

Vds MD + 5 jx : Désert Strike, Sonic, etc... + 3 man., px : 1 300 F PRO2. **Thomas GARCIA, 40, rue Bernard Ortet, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.40.29.**

Vds MD 2 + MG CD 5 jx + 7 jx CD + Game Genie + MG Key + 3 man. F. Of. **Eric LEPRINCE, 14, rue Beaurepaire, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.79.28.**

Vds Mega CD 2 neuf px : 1 100 F. **Jean-Luc LORENTE, 43340 Saint-Haon. Tél. : 71.08.29.19.**

Vds MD + 8 jx (Sonic 3, Fifa, Aladdin), px : 1 750 F. **Pierre-Alain TREMELET, 9, allée Lucien Bernard, 59810 Lesquin. Tél. : 20.86.21.09.**

Vds jx MD : Landstalker, px : 300 F; Tiny Toons : 250 F; Aladdin : 250 F. **Franck PRIVE, 7, rue Saint-Benoit, 02200 Vauxbuin. Tél. : 23.73.18.01.**

Vds lots sur MD et S. Nin. **Jean-Brice NARKISIAN, Le Mas de la Coupiane, 585 vieux chemin de St-Musse, 83160 Lavalette. Tél. : 94.27.23.55 (ap. 19 h).**

Vds jx MD : Home Alone : 190 F; Mickey : 150 F; Sonic 2 : 190 F. **Julien CERUTTI, 15, rue St-Exupéry, 38230 Charvieu-Chavagneux. Tél. : 78.32.32.97.**

Vds Câble reliant consol sur monit. Amst., Atar., Amiga : 105 F. **Victor MARQUE, 11, rue Ernest Chamblain, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.28.98.**

Vds 12 jx MD + adt jap. : 1 500 F ou éch. ctre MI-CD + jx. **Cyril DONZELLA, 22, rue des Muguets, 38280 Villette d'Anthon. Tél. : 78.31.23.78.**

Vds + 2 man. + 4 jx (BE), px : 900 F. **Arnaud MEREAU, 13, les Champs de la Croix, 71710 Marmagne. Tél. : 85.78.26.72.**

Vds MEGA CD 2 + 2 man. + 4 CD + 3 K7, px : 2 300 F. **Christophe MARCHETTO, 6, rue Macherez, 57070 Metz. Tél. : 87.62.33.22.**

Vds MD complète px : 300 F. **Sébastien PORTIER, 32 bis, rue Pierre Ronsard, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.98.03.**

Vdsjx MD : SF2' + General Chaos + Prédator 2 : 200 F VF. **Patrice PERROT, La Murailletto n° D av. Mendès-France, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.**

Vds jx MD et GB : Aladdin, Flashback, Dune, px : 60 à 350 F. **Aurélien MARTY, Domaine de Montane, 33320 Taillan-Médoc. Tél. : 56.05.93.14.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx tbe, px : 1 000 F. **Frédéric SAUVAGE, 105, av. Charles Gide, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.53.90.**

Vds MD + 19 jx + 2 man. 6 boutons, tbe, px : 4 000 F. **Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.24.62.**

Vds 12 jx MD + 15 jx GG, tbe (CF2', Aladdin, MK), px : dès 100 F. **Jean-François LUPFER, 81, rue des Mélèzes, 57070 Metz. Tél. : 87.36.19.52.**

Vds MD + 5 Pads + 21 jx (Fifa, Mortal K, Dragon Ball), px : 3 000 F. **Jérome BORDAS, 45, rue Maurice Coutant, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.54.54.**

Vds MD + 6 jx, px : 1 500 F. Vds Accessoires MD et MCD. **Philippe SAYAG,32, rue Felix Faure, 95880 Enghien. Tél. : (16-1) 34.17.22.39.**

Vds MD + man. + joy Arc + 3 jx : Sonic 3 + Aladdin + USA 94, px : 1 000 F. **Nicolas BINOIS, Bd Louis Merendol, 13121 Aurons. Tél. : 90.55.63.44.**

Vds sur MD SF2' et Cool Spot : 200 F pce ou éch. ctre DBZ ou VR. **Patrice CORCOS, 50, av. Denfert Rochereau, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.29.44.**

Vdsou éch. jx MD, envelappe trée pour liste. **Franck BONNAY, 42, Abbé Ferry, 60140 Liancourt. Tél. : 44.73.00.93.**

Vds jx MD : Pete Sampras Tennis : 400 F; Turtles Tournament, px : 300 F. **Arnaud BOUTELOUP, 4, rue de la Gerbe, 69002 Lyon. Tél. : 78.42.82.59.**

Vds jx MD Land Stalker, px : 320 F Strider, Dynamite Duke, px : 100 F pce. **Patrice SMOLEN, 20, rue du 11 Novembre, 63650 Monnerie. Tél. : 73.51.45.32.**

Vds MD + Sonic 3, Art. Alive, Global Gladiator, Street Fighter II, px : 1 600 F. **Jérémy CARTIER, 30, rue Simone Signoret, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.49.55.**

Vds MD 2 + 7 jx (SF2' etc) + 2 man. (1 à 6 boutons) ou sép. **Cyril BODERE, av. de l'Infanterie de Marine, 83000 La Goelette B. Tél. : 94.42.06.97 (H.R.).**

Vds MD + 8 jx + adapt. MS + man, px : 1 000 F. **Jean-Baptiste CHAPPUIS, 4, rue des Roses, 77515 Faremoutiers. Tél. : (16-1) 64.20.04.20.**

Vds 7 jx + 2 man. (NBA Jam Flashback, Dungeons), px : 1 300 F. **Benoit POREE, 2, rue du Maréchal Leclerc, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.65.19.13.**

Vds MD, px : 300 F; SF2' : 395 F le tt : 650 F ou éch. ctre jx. **Rémy CAMUS, 124, rue Jacquard, 02110 Bohain. Tél. : 23.68.92.97.**

Vds MD + 2 jx et S. Nes + 2 jx + adapt., px : 1 200 F. **Benoit PAILLOUX, 9, rue Raoul, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.87.57.**

Vds MD + man. + Sonic, px : 400 F. **Valérie LEROY, 14, av. Pierre Courtade, 76600 Le Havre Caucriauville. Tél. : 35.49.11.24.**

Vds MD + 7 jx + 2 man., px : 1 300 F. **Guillaume GRIFFOULIERE, 1, rue du Languedoc, 25000 Besançon. Tél. : 81.41.02.45.**

Vds 2 jx GG et 8 jx MD (E. Champions) dès 80 F. **Catherine JOFFRIN, 6, rue des Hauts Clos, 10000 Troyes. Tél. : 25.49.18.20.**

Vds MD, Flashback, Alien 3, Landstalker, Sonic 2, px : 150 F pce. **Noël RACINE, 1, rue Rhin et Danube, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 34.22.10.52.**

Vds Popoulous II : 230 F, Rings of Power : 200 F ou 350 F le tt à déb. **Jean-Christophe LLOYD-JONES, 23, bd Montalgut, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.29.02.**

Vds jx MD : Land Stalker (FR), px : 280 F, Aladdin : 250 F. (tbe). **Christophe COURCIER, 162, rue Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90.**

Vds MD + Desert Strike + Cup Italia 90 : 800 F ou éch. ctre 6 jx S. Nes. **Alexandre CHAUMERET, 398, av. Victor Hugo, 77190 Dammarie-Les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.17.99.**

Vds Jurassic Park, px : 200 F; Tale Spin : 200 F; Mega Games 2 : 200 F. **Frédéric NACHUN, 38, av. des Déportées, 60600 Clermont. Tél. : 44.50.45.75.**

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Street of Rage, Sonic), px : 500 F. **Christophe CONTILIAN, Plaine de Cottoll, Lieu Dit Tafanayo, 20167 Messavia. Tél. : 95.25.61.85.**

Vds ou éch. sur MD Aladdin, Street of Rage II, Rocket Anight : 250 F. **Cyril BENEDICT, 2, rue des Abeilles, 54300 Jolivet. Tél. : 83.74.26.15.**

Vds ou éch. MD + 6 jx (Cool Spot, Truxton) ctre jx S. Nin. **Jaïo MITHA, Rés. les Portes Destanove, Bd Paul Valéry, 34070 Montpellier. Tél. : 67.47.37.22.**

Vds jx Moisonic : 50 F; Golden Axe 2 : 100 F; Astérix : 200 F. **Nicolas SOPEL, 4, cour Aubert de Longue-Val, 77183 Croissy-Beaubourg. Tél. : (16-1) 60.17.31.95.**

Vds SN + P. Kit + 2 jx, px : 750 F et 8 jx MD : 990 F ou 150 F. **Franck BALLESTER, 4, allée des Hortenslas, 69150 Decines Charpieu. Tél. : 78.49.67.83.**

Vds 6 jx MD + joys : 400 F. Mario All Stars : 200 F. **Fabien MALCLES, Chemin des Bressandes, 01800 Bourg Saint-Christophe. Tél. : 74.34.78.29.**

Vds MD + 5 jx (Aladdin, Sonic, Fifa..) + 3 man., px : 900 F. **Mathias DUPUIS, 10, rue Gevrey, 70000 Vésoul. Tél. : 84.76.47.83.**

Vds jx MD : David Robinson et Batman : 100 F pce. **Fabien PERIOT, 12, square Victor Hugo, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.73.72.**

Vds Jungle Strike : 270 F; After Burner II : 120 F. **Mickael VASEUX, 7, rue Pierre Ronsard, 72610 Arconnay. Tél. : 33.28.84.20.**

Vds Mortal Kombat + Astuces : 300 F (port compris). **Laurent BERTIN, 5, place Georges Brassens, 29260 Lesneven. Tél. : 98.83.15.67.**

Vds jx MCD et MD : Land Stalker (US), Sonic CD, Silpheed, Road, Av. **Serge GANDOLPHE, 90, rue Saint-Jean de Beauregard, 91940 Gometz-le-Chatel. Tél. : (16-1) 60.12.11.34.**

Landstalker : 350 F ; Sonic 1 : 70 F ou 380 F les tt. **Thierry CORDIER, Saint-Pierre-du-Val, Les Buquets, 27210 Beuzeville. Tél. : 32.57.68.59.**

Vds MCD II Fra. neuf + Silpheed + Road Avanger, px : 1 550 F. **Eric PETER, 2, rue du Prieur Garche, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.37.13.**

Vds, éch., 4 jx MD + Port Lynx, px à déb. Tbe. **Gabriel VU, 17, rue Michel Simon, 69740 Genas. Tél. : 78.90.52.80.**

Vds jx MD : Mortal Kombat et STRII' : 250 F pce ou 500 F les 2. **Fabien FAUCHER, 1, place Raimu, Bt 1, appt. 2, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.35.70.**

PC ENGINE

Vds 300 F pce : DLegends, SLNG, Bldywolf, Raidien, Tigerhel ou éch. ctre WH2 **Michel DUONG, 43, rue des Bisoires, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.11.46 (20 h/22 h).**

Vds nbx jx NEC Cartes et CD ; Vds Arcade Machine, px : 1 200 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

NES

NES Four Score : Pour 3 ou 4 joueurs/NES Max : Manette Turbo. **Marcel DELPIERRE, 1615, route de Berck, 62180 Rang-du-Fliers. Tél. : 21.84.29.12.**

Vds Nes + 7 jx, px : 600 F ou éch. ctre SN + SF2T. **Nicolas LE COZ, 16, rue Marie Chapalain, 29830 Plougin. Tél. : 98.89.21.69.**

SEGA

Vds SMS + 21 jx, px : 1 750 F ou sép. **Matthieu LOOSVELT, 70, rue Victor Hugo, 59115 Leers. Tél. : 20.80.35.69.**

GAME BOY

Vds jx GB : Mortalk + Zelda + Lemnings, px : 250 F ou 100 F pce. **Yves PEYROT, 42, av B. Lecache, rés. Clairval, Bt D. 13011 Marseille.**

Vds Nbx jx GB (Zelda...) S. Nin ; S. Fight 2, px : 150 F pce. **Géraud DELPUECH, 181, rue Gambetta, 62407 Béthune Cedex. Tél. : 21.01.19.72.**

DIVERS

Vds Néo-Géo + 5 jx, px : 2 500 F. **Denis LAI, 6, av. Marcel Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.**

Vds jx SFC : Wild Trax, Actraiser, Phalanx, NHLPA..., px : 150 F à 350 F. **Benjamin RICHARD, La Forêt, 69380 Marcilly-d'Azergues. Tél. : 78.43.14.90.**

Vds neo geo + man. + 4 jx (WH2, Sidek Icks, Last Resort...), px : 2 900 F. **Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Baptiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04.**

Vds, éch. NG tbe + 1 joy + 4 jx (WH2, BJ FF SGH), px : 2 000 F à déb. **Julien DUPONT, 44, av. Roger Salengro, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.35.09.13.**

Vds CD pour Amiga (tbe), px : 100 F pce. **Yann ARSENE, 2, Impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29.**

Vds neo geo + man. + S. Sidekicks 2, px : 2 000 F. **NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice.**

Vds jx (D. Ballz Jap., Hook USA, Ran Mag 1/2, NHLPA Hockey). **Benoît ADAMO, 9, rue des Bigots, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.18.67.**

SFC + Sollbader 2 + adapt., px : 1 500 F. **Annelese HOBON, 15, av. J. Moulin, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.75.95.**

Vds Ordi. 2086 PC, tbe + jx et Log., px : 3 000 F. **Vincent STEPHO, 4, rue Boyer, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.40.84.**

Vds jx NG : M.L., 8 man., R. Arhy, Seng, AOF, WH2 : 250 F à 500 F; Sam : 900 F. **Frédéric PAGES, 1, rue du 19 Mars 1962, 42270 Saint-Priest-en-Jarey. Tél. : 77.93.67.77.**

Vds ou éch. S. Wings N. Nin), Tortue 2, G. Boy, O. Gold (G. Gear), ch. Robotnick. **Lilian LEBRUN, 2, rue d'Arras, 62173 Ransart. Tél. : 21.55.59.73.**

Vds Arcade Machine + nbx cartes Jamma de 900 F à 1 200 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

DIVERS

Vds sur neo-geo World Heroes II : 500 F ou éch. ctre 1 jeu. **Olivier TARENNE, 14, rue de Brunoy, 94440 Villercresnes. Tél. : (16-1) 45.69.32.63.**

Vds Arcade Machine + jx, px : 2 490 F. Vds neo-geo + jx, px : 3 490 F. **Christophe CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.37.34.73.**

Vds neo-geo + man., px : 1 300 F. **Sylvain BOUGON, 4, rue Van Gogh, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.61.**

Vds neo-geo + M. Card + 7 jx (ss kicks 2; V. Point; T. Rally), px : 4 600 F. **Stéphane BRAULT, 24, rue Saint-Exupéry, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.60.46.**

Vds neo-geo + 6 jx + man., px : 5 000 F. **David ESTEVA, Chemin de la Loire, 44880 Sautron. Tél. 40.63.29.83.**

Vds neo-geo + 2 man. + Memory Card + FF2 + AOF, tbe, px : 2 500 F. **Thibaut BARBEAU, 14, rue Ader, 91350 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.35.05.**

Vds neo-geo + SShodown + M. Lord + 1 pad, px : 2 400 F. **Fabien DETRY, Chemin des Contamines, 74560 Mornex. Tél. 50.36.53.66.**

Vds neo + 2 man. + Art of Fighting + World H2, px : 2 950 F. **Patrick SZMIDT, 1, rue Charles Peguy, 77150 Lesigny. Tél. : (16-1) 60.02.06.20.**

Vds neo-geo + FF Special + WH2 + AOF, px : 2 100 F à déb. **Olivier PERRIN, 24 bis, rue Gassendi, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.47.67.67.**

Vds neo-geo + 2 man. + 4 jx (BF, FF, MN, AOF), px : 4 100 F port comp. **Yann WININGER, 29, bld de la Rochelle « 4 Murs », 55800 Bar-le-Duc. Tél. 29.79.34.14.**

Vds neo-geo + 6 jx + 2 man., tbe + Memory card, px : 5 000 F. **Laurent THOMAS, 8, chemin des Noisetiers, 57560 Abreschviller. Tél. 87.03.78.32.**

Vds NG + 2 man. + 4 jx (FF2 AOF Nam 75 Foot Frenzy) + monit., px : 3 000 F. **Jérémy BRUGNEL, 18, av. Nollet, 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.36.33.**

Vds neo-geo + 2 man. + Fatal Fury Spteight Man 20000 FB ou 3 500 FF. **Michael DE PAUW, rue Valdor 9, 4020 Liège Belgique.**

Vds ou éch. jx neo-geo : World Heros, px : 450 F; King Mons : 350 F NC 300 F. **Frédéric DESMOTS, 14, rue Frédéric Sacher, 35000 Rennes. Tél. 99.59.06.72.**

Vds sur NG Cyber-Lip, px : 400 F + Vds GG + 4 jx, px : 800 F. **Samuel MILIEN, 2, place Jean Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.29.02.95.**

Vds neo-geo + 2 jx + man., px : 1 900 F. **Nelson MARREIROS, 9, ch. de la Flèchière, 1255 Veyrier Genève ch. Tél. 78.41.88.9 (Suisse).**

Vds neo-geo + man. + Memory Card + Samourai + Sengoku + Ragay + Magician Lord, px : 2 600 F. **Richard RACMACHERS, 16 bis rue Maurice Pirolley, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.66.03.83.**

Vds neo-geo + 1 je + man. + Mémory Card, tbe, px : 1 500 F. **Alain AUBRY, Rés. Le Chesneau, Bt C, 95700 Roissy-en-France. Tél. 48.62.12.43.**

Vds World Heros 2 sur neo-geo, px : 700 F ou éch. **Christophe SAPPA, 309, bd Honoré Teisseire, 06480 La Colle-sur-Loup. Tél. 93.32.82.06.**

Vds neo-geo + jx Vds jx NEC, CGX et GB. **Denis LAI, 6, av. M. Doret, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.**

Vds neo-geo + 2 man. + Sidekiks + world Heroes II, px : 3 300 F. **Jean-Pierre HERIN, 27, rue du Chemin de Fer, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.34.36.**

Vds jx N.G. : S. Shodown - 900 F, 8-Man.. Vds Amiga CD 32. **Valida JANETVILAY, Les Mas de la Pagère, 38850 Chirens. Tél. 76.35.25.45.**

Vds neo-geo + WH 2 + BB 2020 + 2 man., px : 2 200 F. **Luis HEREDA, 9, rue de l'Union, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.07.18.**

Vds NG + 2 man. + League Bowling + Samurai Shodow, px : 3 000 F. **Franck BERNARD, 62, av. du Maréchal Juin, 18000 Bourges. Tél. 48.70.89.12.**

Vds GG + 5 jx (Mickey, Donald, Colums, Sonic, Shinobi 2), px : 1 200 F. **Nicolas RAMU, 5 Grand Rue Carrepuis, 80700 Roye. Tél. 22.87.02.61.**

Vds jx GG : Sonic 2; Def of Oasis, Global Gladiators... etc. **Christophe MILIN, Bellevue-le-Drennec, 29860 Plabennec. Tél. 98.40.80.18.**

Vds GG + Sonic 2 + Columns + Indy 3 + nbx accessoires, tbe, px : 750 F. **Sébastien GODRIE, 7, rue de Beaulieu, 78470 Saint-Rémy-les-Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.07.83.**

Vds GB + 6 jx ou éch. ctre SNIN + Un Dragon NB Zi ou li. **Cyril NELSON. Tél. 78.59.04.66.**

ÉCHANGES

Éch. 30 jx MD, 25 jx SN, 15 jx GB ctre Sonic 3 Fifa MK2... **Olivier DELANNOY, 62, rue du Marais de Lomme, 59000 Lille. Tél. : 20.09.90.03.**

Éch. sur SN nbx jx contre Street Racer, Stunt Race Fx. **Samuel MASOYE, 1, rue de la Combe Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25.31.13.63.**

Éch. jx S. Nin Fatal F 2 Equinox etc ctre Tetris, F1 POL2. **Thuc LE VAN, 9, bd Raspail, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.77.**

Vds ou éch. neo G + jx ctre 3 Do, Jaguar, vds jx neo. **Jean-Armand VUILLEMIN, Pont-aux-Verriers, 10130 St-Phal. Tél. : 25.73.25.04 (ap. 19 h).**

Super PRO. Fighter : cher. contact. **Jean-Marc TALENTON, 40, rue Molkenbronn, 67380 Lingosheim. Tél. : 88.78.63.81.**

ACHATS

Ach. Nec de 50 F à 150 F maxi. **Thomas BARBIER, 7, chemin de la Ferme-aux-Moines, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.39.59 (19 h).**

Ach. adapt. pour S. of Mana sur S. Nin, px : 80 F maxi. **Romain DHEILLY, 53, av. Victor Basch, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 39.95.22.55.**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 38

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS
☐ VENTES
☐ ÉCHANGES
☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine
☐ Super Nintendo
☐ Megadrive
☐ Sega
☐ NES
☐ Game Boy
☐ Lynx
☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

PIT GAMES
40 rue des Laitières
94300 VINCENNES
Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne 1) Sortie Place de la Prévoyance
Ouverture Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi 14h30-19h - Mercredi, Samedi 10h-12h30/14h30-19h
36.15 ALLGAMES
* PIT GAMES
✆ 43 98 13 94

NINTENDO - 3DO

POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?
PIT GAMES vous propose un marché de l'OCCASION jusqu'à 50% de moins que le prix neuf.

Les consoles occasion garanties

Super Nintendo*	479 F
Megadrive*	449 F
Game Boy*	199 F
Game Gear*	339 F
Neo Geo*	1090 F
Mega CD II*	990 F

*à partir de et selon stock

Jeux Super Nintendo à partir de 119 F
Jeux Megadrive à partir de 79 F
Arrivage de nouveautés toutes les semaines.
N'hésitez pas à appeler

10% de réduction en + pour nos abonnés

SUPER !!! UN JEU GRATUIT pour une carte de fidélité complète

et aussi 3DO NEO GEO CD Jaguar

NOUVEAUTÉ CD ROM PC & MAC et CD MUSIC (Neuf, Occasion et Rachat)

Le NEUF à un super prix.
Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD, NG...)

SEGA - NEO GEO

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et un bon de réduction de 5% valable sur mon premier achat. (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos nom et adresse).

NOM..... PRÉNOM.....
Adresse.....
Code Postal..... Ville..... C+38

MÉGA-CONCOURS "LES MACHINES DU FUTUR"

SUPER !
CONSOLES+ T'OFFRE LA POSSIBILITÉ DE GAGNER 20 MACHINES DU FUTUR :
10 SATURN
10 PLAYSTATION

Pour répondre, deux possibilités : renvoyer la feuille remplie ou téléphoner au 36 68 05 20* où des tas d'indices t'attendent pour t'aider à répondre aux questions.

QUESTIONS

1 - Quelle distance (en km) sépare le Soleil de Saturne ?
- 1 427 millions de km ❑
- 1 897 millions de km ❑
- 1 134 millions de km ❑

2 - De quelle couleur sont les CD de la Playstation de Sony ?
- Argenté ❑
- Noir ❑
- Rouge ❑

3 - Que signifie Sega ?
- C'est plus fort que toi ❑
- Service Games ❑
- Sonic Electronic Game Art ❑

4 - A quelle date est apparu le premier baladeur ?
- 1978 ❑
- 1979 ❑
- 1980 ❑

5 - Dans quel numéro de Consoles+, a-t-on parlé pour la première fois de la Playstation ?
.....

TES COORDONNÉES

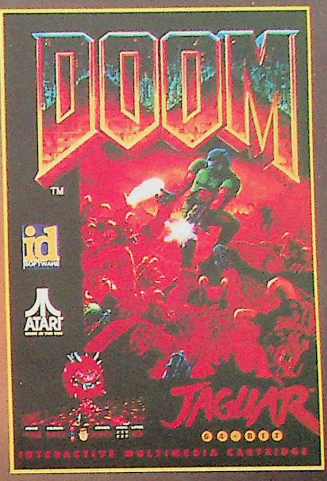
NOM..... **PRENOM**.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL..... **VILLE**.....
N° TELEPHONE.....
QUEL TYPE DE MACHINE POSSEDES-TU ?.....
FEUILLE A DÉCOUPER ET A RENVOYER AVANT LE 30 DÉCEMBRE 1994 (cachet de la poste faisant foi)

CONSOLES+ - CONCOURS "MACHINES DU FUTUR"
SERVICE PROMOTION 75754 PARIS CEDEX 15

Règlement déposé auprès de la SCP SIMONIN & CONTY (Paris) et disponible auprès de la promotion de CONSOLES+

JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT / *36.68 : 2,19 F TTC la minute

DÉCOUVRE EN EXCLUSIVITÉ DOOM SUR JAGUAR AU SUPERGAMES SUR LE STAND CONSOLES+ (C2)



ACCORD ATARI® JAGUAR

ATTENTION !

MESSAGE UNIQUEMENT DESTINÉ AUX REVENDEURS.
IMPORTEZ DIRECTEMENT DES ETATS-UNIS , DU JAPON ET REDUISEZ VOS COÛTS !

TOUS NOS PRIX COMPRENNENT ASSURANCE ET LIVRAISON

VISA, LA SOCIÉTÉ QUI VOUS OFFRE UN SERVICE, DES PRIX ET UNE FIABILITÉ.
POUR TOUTE INFORMATION, TÉLÉPHONEZ OU FAXEZ NOUS VOUS DEMANDES.

Visa International Ltd. **Tel.19 852/3951727**
7th Floor, Printing House **19 852/3951797**
6 Duddell Street **Fax 19 852/3951797**
Central HONG KONG

NOTATION SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 85%
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

GRAPHISMES 90%
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

ANIMATION 94%
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

MUSIQUE 96%
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

BRUITAGES 82%
Marrants et très diversifiés!

DUREE DE VIE 88%
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

JOUABILITE 94%
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

INTERET 94%
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. —
C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. —
E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. —
G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. —
I : de 1500 à 2 000 F.

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

KONAMI

SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT, DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.

SPARKSTER®

▲ Sparkster ▶ DISPONIBLE EN OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

▲ Sparkster

WILD'N WACKY SPORTS®

ACME® ALL-STARS

DISPONIBLE DÈS OCTOBRE

▼ Tiny Toon ▶

TINY TOON Adventures®

36 68 11 00 .TINY TOONS 2,19 F LA MINUTE

▲ Tiny Toon

ANIMANIACS®

▲ Animaniacs ▶ DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE

SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami © & ® registred trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd. TM & © 1994.

Il est prêt à tout pour sauver sa poule.

LES AVENTURES D'EARTHWORM JIM CONTINUENT ET LES CADEAUX PLEUVENT SUR LE 36.68.94.95★

★(2.19F par minute)

3615 VIRGIN GAMES

Playmates Interactive Entertainment · Virgin · Shiny Entertainment · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · MEGA DRIVE

Virgin Interactive Entertainment S.A.R.L 233, rue de la Croix - Nivert 75013, Paris

EARTHWORM JIM™

Earthworm Jim™ ©1994 Shiny Entertainment Inc.™